1999年3月1日発行(毎月1回1日発行)第18巻第3号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

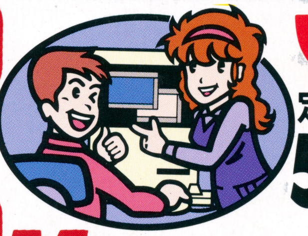
マイコン

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!
コンピュータの新しい活用法を満載!!

MAR.1999

3

BASIC Magazine



定価 550Yen

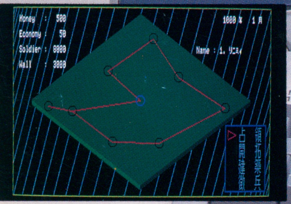
販売店プロアドバイザーが伝授 最新モデル速報つき!
春の新型パソコン購入 ポイントはココだ!

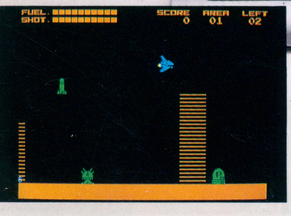
平成11年度 大学入試センター試験
BASICプログラム問題・ズバリ解説

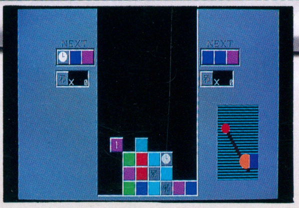
ファルコム特集
新・英雄伝説III 白き魔女
「みんなのパソゲー」シリーズ
ザナドゥ 迷宮攻略の手引き
ブランディッシュ4～眠れる神の塔
短期集中攻略

プログラミング講座
- ▶Qbasic
  衝突判定アルゴリズムを体感!
- ▶DirectX
  ムービー・ファイル処理
- ▶Visual Basic
  プリンタを制御してみよう
- ▶GAME BASIC for SEGASATURN
  背景を活用した全方向スクロール
- ▶F-BASIC V6.0
  MCIを操って"CDプレーヤ"を作る
- ▶Ruputer
  スノボー・ゲームで冬を乗り切れ!
- ▶C言語
  Cで文字を扱う方法を伝授!









ゲーム・クリエイター・スクール特集
まだ間に合う!
99年4月生募集情報

別冊付録 DOS/V製作
新登場!ソケット370タイプCPUで最速パソコンを組む

NEC

A3対応小型レーザプリンタで 分速26ページ*を実現! 新マルチライタ、誕生。

NEW

PrintAgent対応



- ●**プリントが速い。** 新型すいすいエンジン搭載で、26頁/分*の高速印刷を実現。
- ●**両面プリントも速い。** 両面印刷時も、20頁/分*の高速印刷を実現。

<プリントエージェント機能>

- ●**仕分けが速い。** 印刷ジョブごとに、用紙をタテヨコ交互に出力。
- ●**再プリントが速い。** 一度印刷した文書は、アプリケーションを通さずに印刷。
- ●**キャンセル速い。** クリックひとつで、印刷データを一括削除。
- ●**切り替えが速い。** 印刷混雑時には、空いているプリンタを自動選択。
- ●**消耗品補充が速い。** トナー切れなどの保守情報を電子メールで管理部門に自動通知。
- ●**状態確認が速い。** プリンタの状態をインターネットブラウザで確認。
- ●**ON/OFFが速い。** 離れた席のパソコンから、プリンタの電源ON/OFF（オプション）

*印刷速度はA4サイズ横置きの印刷時。

ネットワークレーザプリンタ
MultiWriter 2650 標準価格 268,000円（税別）

（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個） USBオプション

<対応パソコン>PC98-NXシリーズ PC9800シリーズ DOS/V対応機※1 Macintosh（オプション）※1 IBM PC/AT 100%互換機

安心の1年間保証

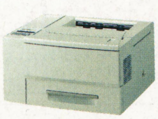
★掲載のマルチライタの保証期間は1年! 期間中は無償で出張修理※2いたします。
※2 詳細は、商品添付の保証書をご確認ください。

Windows® 98 対応

★掲載のマルチライタは、Windows®98に対応しています。

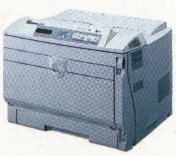


あなたのビジネスを加速する"マルチライタ" 先進のラインアップ。



PrintAgent対応

SOHOユーザにおすすめの、A4対応コンパクトビジネスプリンタ。
MultiWriter 1400X
標準価格 138,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション

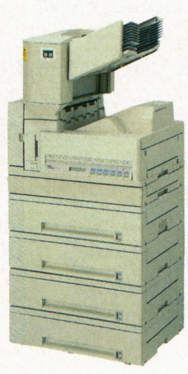


NEW PrintAgent対応

20枚/分（A4）の高速印刷を実現した1500DPI相当のA3対応ビジネスプリンタ。
MultiWriter 2250
標準価格 168,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション

PrintAgent対応

1500DPI相当、印刷速度12枚/分（A4）、A3対応ハイコストパフォーマンスプリンタ。
MultiWriter 2050
標準価格 128,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション



PrintAgent対応

24枚/分(A4)、長寿命100万ページ印刷のA3対応ヘビーデューティプリンタ。
MultiWriter 2400X
標準価格 398,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
★ソータユニット、両面印刷ユニット、増設ホッパ2段は別売です。

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。

■WindowsNT®の正式名称は、Microsoft® WindowsNT® Workstation operating systemです。■Microsoft、Windows、WindowsNTは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■その他の記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。■当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業者として、本製品が国際エネルギースタープログラムの対象製品に関する基準を満たしていると判断します。■PrintAgentはNECの商標です。

■NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。 受付時間…9:00～17:00（祝日を除く）
〈NECパソコンインフォメーションセンター〉 フリーダイヤル 0120-60-9821 電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-8001 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28530 マルチライタ（マイコンBASICマガジン 2・8）係までお送りください。

マイコン BASIC Magazine

CONTENTS 3

MAR.1999

29 販売店プロ・アドバイザーがズバリ！

春の新型パソコン購入チェック・ポイントはココ!!

■99年春の新モデル速報掲載！

●NEC／Valuestar NXシリーズ
●松下／Let's Noteシリーズ
●富士通／FMV-DESK POWERシリーズ
●ゲートウェイ2000／G6シリーズ
●ソニー／バイオ・シリーズ
●東芝／DynaBookSSシリーズ

■ベーマガ読者が選んだ人気パソコンと98年冬ベストセラーパソコンはコレ!

13 **ゲーム・クリエイター・スクール特集**
まだ間に合う！99年4月生募集情報

プログラミング講座

66 BASIC言語の入手方法＆実行手順＆疑問質問にお答えします
BASIC PROGRAM GET＆RUN

70 QBasicによる「超入門！ ゲーム・アルゴリズム」
衝突判定アルゴリズムを『ブロックくずし』で体感！

74 Visual BasicによるDirectXプログラミング入門
DirectAnimationで行なうムービー・ファイル処理テクニック

80 Visual Basic研究所
活用テクニック編スタート！ プリンタを制御してみよう

85 GAME BASIC for SEGASATURNでゲームを作ろう！
背景を活用するテクニックで『全方向スクロール・シューティング・ゲーム2』を作る！

88 スタート！ Windowsプログラミング by F-BASIC V6.0
MCIを操って“CDプレーヤ”を作ろう！

92 平成のウオッチ・ゲームを自作せよ！！Ruputerプログラミング講座
スノボー・ゲームで冬を乗り切れ！

96 ハロー！C言語ワールド
Cで文字を扱うには？

特選投稿プログラム・コーナー

99	Windows（VisualBasic4.0）	ball	掛川晋司
101	Windows（VisualBasic5.0）	ビーパチ君Win	高橋駿介
106	Windows（VisualBasic5.0）	（実用）Cliper	鈴木善也
110	Windows（VisualBasic2.0）	戦闘システム2	Naokiti
119	Windows（Q Basic）	The Maze	Hirabar
122	MSX/2/2+/TurboR	にわとりのお散歩	しょう
124	PC-8801	CONQUEST	八木優一
127	PC-9801	BANGUARD	MAXPOWER.BAS
133	PC-9801	ブロック	根岸秀典
137	PC-9801	Joint 2 Joint	吉村直繁
139	FX-890P	心と心	川口周平
140	セガサターン（GAME BASIC for SEGA SATURN）	えいっ！	かっちゃん

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

143 MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE＋XG
雪割りの花 粟田英樹

別冊付録

DOS/V製作

組み立て・パワーアップ体験満載!!

147 ※147ページに別目次があります

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

**ゲームを中心にした
エンターテインメント・ソフトの最新情報と
攻略法満載！**

40 **マンガで学ぼう！スーパーパソコンレクチャーX**
恐怖の大王パソコンをほしがる！？

44 **Dr.Dの特別講座『大学入試センター試験』**
平成11年度BASICプログラム問題・ズバリ解説

49 **電脳用語小辞典**

50 新品から中古までキミの探しているPC関連製品がきっと見つかる！
パソコンBuyer's Guide

54 **超入門！　ゼロから学ぶWindows98**
～Windowsパソコンのハードディスクを徹底メンテナンス！

56 **Free Network Game探訪～Nethello　Plus**

58 **New Products Report**
キャラクター作りからプログラミングまでが
1パッケージになった低価格3Dゲーム作成ツール『Digital Loca Lite』

62 **めざせ！ ホームページ開設　教えてやまかん先生**
文字の大きさや色を変えよう

64 マンガコラム **神奈川のりこのホームページに夢中**

146 **明日のスター・プログラマー／影さんのマジック・ボックス**

広告さくいん

ハード／アクセサリ

NEC	表2～前付カラー3
ヤマハ	前付カラー7

メディア

ソニー	表4

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー6
コーエー	中付カラー148～149
T&Eソフト	中付カラー150～153
マスターピース	中付カラー154～155
SPS	中付カラー156
日本システムサプライ	中付カラー157
東芝EMI	中付カラー158
エレクトロニック・アーツ・スクウェア	中付カラー159
システムソフト	中付カラー162
日本ファルコム	記事中カラー165，表3

学校関連

カルチャーブレーンコンピュータアート学院	前付12
アミューズメントメディア総合学院	前付カラー15
日本ゲームソフト学院	前付カラー17
バンタン電脳情報学院	前付カラー19
コナミ コンピュータエンタテイメントスクール	前付カラー21
デジタルエンタテインメントアカデミー	前付カラー23
ヒューマンクリエイティブスクール	前付カラー25
代々木アニメーション学院	前付カラー27

中古基板

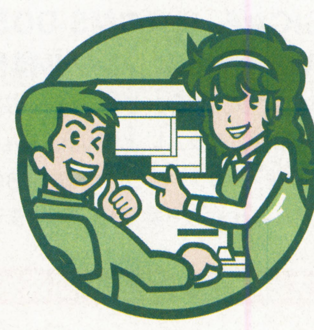
キョーワインターナショナル	後付245

パソコンショップ

関東・甲信越	
コジマ	前付8～9
マイコンショップ川口	前付10～11
遊基パソコン館	記事中53
ロケットPCアウトレット	後付246
パシフィックネット	後付247
OTTO	後付248
ソフトショップ ラム	後付249
関西	
イオシス	記事中51，後付250
ユニオンコンピューターネットワーク	後付249

別冊付録DOS/V製作

日本AMD
国際産業技術株式会社
ピーシーショップ ピーテン
ロケットサポートセンター



©マイコンBASICマガジン3月号
第18巻　第3号　1999年2月25日印刷
1999年3月1日発行
定価550円（本体524円）
電波新聞社　1999 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京(03)3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株） 製本：(株）堅省堂

YAMAHA

NV21
新たな価値に挑戦します。

世界の言葉。ヤマハCD-R/RW



記憶装置のワールドベーシック。簡単・快速ヤマハCD-R/RW新登場。

ヤマハ CD-R/RWドライブ NEW

CRW4416S シリーズ

【快　速】
4倍速書き込み
4倍速書き換え
16倍速読み出し

【信頼性】
「2MBのバッファメモリ」「ランニングOPC機能」に、「ハイパワーレーザーダイオードを用いた新開発3ビームヘッド」を採用。

【活用自在】
大容量データ保存、CD-ROM・音楽CD・ビデオCDの作成、デジタルカメラやインターネット画像のストックなどに最適。

【互換性】
CD-ROMドライブ・CDプレーヤでの再生が可能で、他のPCへのデータ配布に最適。

【簡　単】
SCSI（スカジー）接続タイプでパソコン本体への接続が簡単。「Windows95/98」のプラグ&プレイにも対応。

［付属ソフト］ ◎Aplix社製 WinCDR（Windows 95/98/NT4.0用）：様々なフォーマット / ライティング方式に対応。CD-ROM・音楽CD・ビデオCDなどの作成、配布及び大容量データ保存などに適しています。
◎Adaptec社製 DirectCD（Windows 95/98/NT4.0用）：FD感覚でファイル単位の書き込み・更新・削除ができ、データバックアップに適しています。*各製品名、社名は各社の商標または登録商標です。

接続簡単！外付けタイプ
CRW4416SX-VK メーカー希望小売価格 **70,000円**（税別）

PC本体にスッキリ収納！内蔵タイプ
CRW4416S-VK メーカー希望小売価格 **62,000円**（税別）

お問い合わせ先 / ヤマハ株式会社 システム機器事業部 〒438-0192 静岡県磐田郡豊岡村松之木島203 ☎0539-62-3125 Fax 0539-62-5346
カタログご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業を明記の上　〒430-8651 浜松市浜松郵便局私書箱3号ヤマハ株式会社 CA-ZZ係へ。

http://www.yamaha.co.jp　ヤマハ株式会社

安値世界一への挑戦

コジマ®

大好評	無料スクール
業界初	5年間保険証進呈
低金利	1%ローン
低金利	最長100回払い
夏のボーナス一括払い 金利手数料ナシ	夏・冬ボーナス2回払い
さらにお得	カード手数料・代引手数料一切ナシ
日本初	法人クレジット・リース

■コジマ全店3月末まで休まず営業致します。

■詳しくはお気軽にお問い合わせ下さい。

おすすめ NEW MODEL パソコン

①
56Kbpsモデム

CPU:Celeron-366MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大32倍速
モニタ:15インチモニタ



FUJITSU DESKPOWER
FMVM93653V (Word98＋Excel97モデル)

5年間保険証進呈 **178,800円** 更に値引き
配送料1,500円

②
56Kbpsモデム

CPU:AMD K6-2 350MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:15インチモニタ



FUJITSU DESKPOWER
FMVC93553V (Word98＋Excel97モデル)

5年間保険証進呈 **188,800円** 更に値引き
配送料1,500円

③
56Kbpsモデム

CPU:AMD K6-2 350MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:
大画面17インチモニタ



FUJITSU DESKPOWER
FMVC93573V (Word98＋Excel97モデル)

5年間保険証進呈 **228,800円** 更に値引き
配送料1,500円

④
56Kbpsモデム

CPU:AMD K6-2 350MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:15型TFT液晶



FUJITSU DESKPOWER
FMVC935L3V (Word98＋Excel97モデル)

5年間保険証進呈 **278,800円** 更に値引き
配送料1,500円

⑤
56Kbpsモデム

CPU:Celeron-400MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大32倍速
モニタ:
大画面17インチモニタ



FUJITSU DESKPOWER
FMVS947C3V (Word98＋Excel97モデル)

5年間保険証進呈 **278,800円** 更に値引き
配送料1,500円

⑥
56Kbpsモデム

CPU:Celeron-266MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:12.1型TFT液晶



FUJITSU BIBLO
FMVNE9263V (Word98＋Excel97モデル)

5年間保険証進呈 **249,800円** 更に値引き
配送料1,000円

⑦
56Kbpsモデム

CPU:Celeron-266MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:12.1型TFT液晶



FUJITSU BIBLO
FMVMF9263V (Word98＋Excel97モデル)

5年間保険証進呈 **269,800円** 更に値引き
配送料1,000円

⑧
56Kbpsモデム

CPU:Celeron-266MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:13.3型TFT液晶



FUJITSU BIBLO
FMVNR96X3V (Word98＋Excel97モデル)

5年間保険証進呈 **279,800円** 更に値引き
配送料1,000円

⑨
56Kbpsモデム

CPU:PentiumⅡ-266MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:13.3型TFT液晶



FUJITSU BIBLO
FMVNE96X3V (Word98＋Excel97モデル)

5年間保険証進呈 **299,800円** 更に値引き
配送料1,000円

ご注文の前に ▶ ご注文は〈番号〉にてお受けいたします。番号をご確認下さい。
店舗ではお電話によるご注文は承っておりません。

ご注文
お電話でご注文下さい。全国どこからでも無料です。

フリーダイヤル　21世紀へ一番
0120-21-0001

24時間受付(よる9時〜あさ9時は留守番電話となります。)
番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お問い合わせは
☎0289-76-4611

受付時間：あさ10時〜よる8時　番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お支払い
1.代金着払い(代引)
- 商品お届け時に代金をお支払いください。
- 合計金額30万円までご利用頂けます。
- 商品お届け後(代金お支払い後)のキャンセルはできません。あらかじめご了承下さい。

2.カード払い
- JCB、VISA、UC、MC、DC、オリコ、AMEX、ダイナース、ニコスなど。

3.クレジット(ボーナス及び分割)払い
- コジマの業界トップクラスの低金利でご利用いただけます。
- ご注文後、申込書を送付いたします。署名、捺印の上ご返送いただきます。
- 商品の発送は信販会社の承認後となります。

お届け
商品のお届けはご注文後1週間前後となります。
- 在庫切れの商品、お取り寄せ商品等、お届けが1週間以上遅れる場合はあらかじめご連絡いたします。
- カード払い、クレジット(分割)払いの場合は承認後のお届けとなります。

配送料金
商品代金の他に、別途配送料を申し受けます。

※一部地域(沖縄県・離島)の配送料金は異なりますのでお問い合わせ下さい。

返品・交換
お客様のご都合による返品は、7日以内にご相談下さい。この場合、送料はお客様のご負担となります。初期不良(到着後7日以内)や、発送ミスの商品は交換させていただきます。弊社までご連絡ください。但し、下記の場合による返品、交換はお受けできません。あらかじめご了承下さい。
- 開封、またはご使用になられた商品
- お客様のもとで損傷、破損、汚損が生じた商品
- セット商品の一部のみの返品、交換、キャンセルなど。

---

⑩



56Kbpsモデム

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	交通情報検索

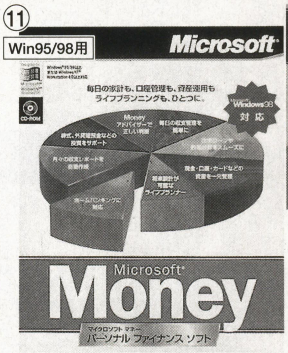
CPU:AMD K6-2 300MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:12.1型TFT液晶

TOSHIBA
Dyna Book サテライト2520
PAS252JC(Word98+Excel97モデル)

5年間保険証進呈

248,000円 更に値引き
配送料1,000円

⑪ Win95/98用



- 毎日の収支管理から将来のライフプラン作成まで、あなたを強力にサポートします。
- 資産管理が、ウィザードや入力支援機能で簡単にできます
- 「支払いカレンダー」で入出金と口座をしっかり把握できます
- 「ライフプランナー」で、将来の財政上の変化を予測できます。
- 「Moneyアドバイザー」から状況に合わせたアドバイスが得られます
- 「Money早分かり辞典と計算」では、お金に関する様々なことを調べることができます
- ホームバンキング機能を利用して、Moneyへの取引明細ダウンロードもできます。

Microsoft
マネーとマニュアル本のセット
MSC2004

11,500円
配送料1,000円

プリンタ

⑫ Win/98/95/NT4.0対応

- 解像度1,440dpiの高画質印刷
- A4モノクロ3.2円/枚の低ランニングコスト
- カラリオソフト5種類付属



EPSON
カラープリンタ
PM-670C
22,800円
配送料1,000円

⑬ Win98/95用

- ドロップ技術で、さらにきめの細かい印刷
- 別売のフォトインクで、写真高画質印刷
- ロングサイズ印刷もおまかせバナー印刷



Canon
カラープリンタ
BJC-430JLite
19,500円 更に値引き
配送料1,000円

⑭ Win98/95/3.1用

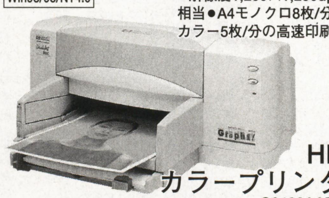
- 解像度1,440×720dpi、6色インクによる美しい印刷
- モノクロ8枚/分、カラー5枚/分(A4)の高速印刷
- A4〜レターサイズまで印刷可能



Canon
カラープリンタ
BJ-F600
36,800円 更に値引き
配送料1,000円

⑮ Win98/95/NT4.0

- 超微粒子インクが実現する1,600万色写真高画質
- 解像度1,200×1,200dpi相当
- A4モノクロ8枚/分、カラー5枚/分の高速印刷



HP
カラープリンタ
C6409AABJ
32,800円
配送料1,000円

デジタルカメラ

⑯ 130万画素CCD

- 出力画素数約200万画素
- 光学3倍ズーム
- シャッターチャンスに強い「即写モード」と「連写モード」



EPSON
デジタルカメラ
CP700Z
67,500円
配送料1,000円

⑰ 131万画素

- 次世代標準3.3Vスマートメディア採用
- 2インチカラー液晶モニタ搭載

接続ケーブル付属



OLYMPUS
デジタルカメラ
D-340L
39,800円
配送料1,000円

カラースキャナ

⑱ Win95/NT4.0

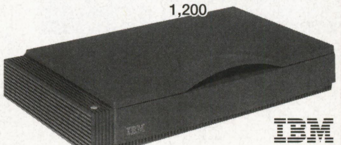
- 光学解像度300×600dpi、36bit入力の高精細スキャン
- 薄さ4cmのスタイリッシュなデザイン
- パラレル接続タイプ



マイクロテック
カラースキャナ
Slim Scan C3
8,980円
配送料1,000円

⑲ Windows対応

- 名刺サイズからA4サイズまで文字も写真も鮮やかにスキャン
- 光学解像度最大600×1,200

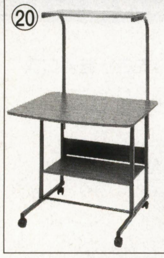


IBM
カラースキャナ
10L7396
14,800円
配送料1,000円

サプライ

⑳

- 17型モニタ対応
- 幅800×奥行700×高さ最大1,260mm



東京ニーズ
パソコンデスク
TNR-17WTW
6,280円
配送料1,000円

㉑ 総耐荷重70kg

- 17型モニター、レーザープリンタ対応
幅65.0×奥行70.0×高さ131.0cm



ELECOM
パソコンラック
BFDK1FG
6,980円
配送料1,000円

ソフト

㉒ Win98/95/NT4.0

下記の製品をお持ちの方が対象です。
エンカルタ97/98・エンカルタ ワールドアトラス・Book shelf Ver1.0/2.0・Book shelf Basic Ver1.0/2.0・Excel97&Word97/98搭載パソコン



Microsoft
エンカルタ総合大百科99
(アップグレード版)
MSC2130
15,600円
配送料700円

㉓ Win98専用

- 携帯電話番号を11桁に一括変換
- 大阪06地域の市内局番を4桁に一括変換
- 携帯電話のメモリダイヤルのバックアップもできる



ソース
携快電話USB
SSI0064
9,600円
配送料700円

北海道(9店舗)	宮城県(8店舗)	福島県(9店舗)	群馬県(10店舗)	東京都(16店舗)	富山県(1店舗)	長野県(2店舗)	兵庫県(1店舗)
青森県(3店舗)	秋田県(3店舗)	茨城県(13店舗)	埼玉県(29店舗)	神奈川県(11店舗)	石川県(2店舗)	京都府(1店舗)	福岡県(1店舗)
岩手県(3店舗)	山形県(6店舗)	栃木県(33店舗)	千葉県(11店舗)	新潟県(7店舗)	山梨県(2店舗)	大阪府(2店舗)	本社 栃木県宇都宮市星が丘2-1-8 ☎028-621-0001(大代表)

価格は平成11年1月下旬のものです。最新の価格はお気軽にお問い合わせ下さい。

マイコンショップ川口
中古ダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-4433
営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス
1:FAXの場合はFAXの電話より048-226-4477へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。(総合メニューは0000です)
2:ホームページアドレス
http://www.sainet.or.jp/〜msk
掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1999年1月21日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-9821Xc16/M7A2 ¥78,000より
PC-9821C200/CS1 ¥98,000より
PC-9821Xa/C9W ¥42,000より
PC-9821Xa20/W30 ¥98,000より
PC-9821Xe10/C4 ¥24,800より
PC-9821V200/M7C ¥149,800より
PC-9821V166/S5D2 ¥119,800より
PC-9821V20/M7C2 ¥128,000より
PC-VS26D/M7CA1 ¥168,000より
PC-VS30/47D ¥219,000より
PC-VP26C/WXAA1(MP266,13.3"T) ¥199,000より
PC-AL20C/TSAAF1 ¥169,000より
PC-9801BX/U2 ¥19,800より
PC-9821Nr15/S14F ¥149,000より
PC-9821Ne ¥39,800より
PC-9821Ne2/340W ¥44,800より
PC-9821Ne3/3 ¥46,800より
FMV-S21651 ¥98,000より
FMV-S41653 ¥9,800より
FMV-S62051 ¥148,000より
Satellite Pro 420CDT/810 ¥89,000より
Satellite 110CS/810 ¥79,000より
Satellite 325CDT/4.0 ¥188,000より
TECRA 730XCDT(MP150,東芝) ¥139,000より
ﾌﾛｰﾗ310DL3(MP233,日立) ¥148,000より
ｱﾌﾟﾘｺｯﾄ MS660(P166,17") ¥129,800より
MN-W30-X13(ﾒﾋﾞｳｽ) ¥134,000より
MN-5100D(ﾒﾋﾞｳｽ) ¥139,000より
MN-5600(ﾒﾋﾞｳｽ) ¥148,000より
MN-7860(ﾒﾋﾞｳｽ) ¥184,800より
PCA-A335(ﾒﾋﾞｳｽ) ¥88,000より
PCA-A455(ﾒﾋﾞｳｽ) ¥118,000より
Think Pad 315ED(D0J) ¥154,000より
Think Pad 535E(36J) ¥129,000より
Think Pad 535E(3ZJ) ¥138,000より
Think Pad 365X(3J9) ¥108,000より
PCG-505(ｿﾆｰ) ¥139,000より
PCG-505EX(ｿﾆｰ) ¥169,000より
PCG-505EX/64(ｿﾆｰ) ¥178,000より
PCG-505X/64(ｿﾆｰ) ¥169,000より
PCG-723/BP(ｿﾆｰ) ¥178,000より
Libretto70CTA ¥99,000より
Libretto60CTA/810 ¥89,000より
MI-506DC(ｻﾞｳﾙｽ) ¥44,000より
PCC-DS200L2(ﾚｯﾂﾉｰﾄ) ¥145,000より
P.M7500/100(ｱｯﾌﾟﾙ) ¥59,800より
P.M7600/132(ｱｯﾌﾟﾙ) ¥93,000より
P.M7300/180(ｱｯﾌﾟﾙ) ¥118,000より
P.M G3/DT/233(ｱｯﾌﾟﾙ) ¥139,000より
P.B1400CS/166(ｱｯﾌﾟﾙ) ¥139,000より
iMAC(ｱｯﾌﾟﾙ) ¥99,800より

CRT

CPD-17SF8(ｿﾆｰ17") ¥39,800より
RD-17Y(三菱 17") ¥19,800より
PC-KM173R2(NEC17") ¥37,800より
PC-KM172(NEC17") ¥29,800より
PC-DH171(NEC17") ¥32,800より
MF-5517(飯山 15") ¥29,800より
PC-TM151(NEC15") ¥17,000より
PC-KM153R(NEC15") ¥21,800より

プリンター

PC-PR201/65 ¥19,800より
PC-PR201/80LA ¥28,800より
PC-PR201/87LA ¥29,800より
LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ) ¥39,800より
LBP-B406G(B4ﾚｰｻﾞｰ) ¥29,800より
LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ) ¥24,800より
LBP-A304G2(A3ﾚｰｻﾞｰ) ¥29,800より
LBP-A309G2(A3ﾚｰｻﾞｰ) ¥34,800より

デスクトップ用メモリ

EFA-4000(FA用4M) ¥1,200より
PIO-EX134-2M(DA134用2M) ¥1,200より
AP34-8M(AP2用8M) ¥2,400より
EAB-6000(BX,BA,AS,AP,AE用6M) ¥2,400より
EAB-8000T(98ﾒｲﾄ､ﾌｪﾛｰ用8M) ¥2,800より
EFA-8000(FA用8M) ¥2,400より
BA34-10M(FA,BA,BX,AE,AS,AP用10M) ¥3,200より

ノート用メモリ

Libretto20,30用 12MRAM) ¥6,800より
Libretto70用 16MRAM) ¥9,800より
LD用4M(LD,NE3,ND2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) ¥1,200より
NA34-4M(NA/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) ¥1,200より
NE34-4M(NE用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) ¥1,200より
NE34A-4M(NE,NS/A用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) ¥1,200より
NR34-4M(NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) ¥1,200より
NP34-4M(NP,NS,NE2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) ¥1,200より
NX34-4M(NX/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) ¥1,200より
PC-9821NE-B01(NE,NS用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) ¥1,200より
ENB-8M(NA15,13NB10LA10用8M) ¥2,400より
ENP-8M(NE2,ND,NP,NS用8M) ¥2,400より
ENR-8000(NS/R用) ¥2,400より
ENX-8000(9801NX,C用8M) ¥2,400より
NA34-8M(NA/C用8M) ¥2,400より
NB64-8M(NA13,12,9,NB7,LA10,7用8M) ¥2,400より
NP34-8M(NP,NS,NE2,ND,ES用8M) ¥2,400より
NX34-8M(NX/C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ) ¥2,400より
PC-9821N-B02(NS,NP,NE2,ND,NF用8M) ¥2,400より
PC-9821NE-B03(NE用 12M) ¥4,800より
EN8-16M(Nw150,133,Nr166,15,Ls13用 16M) ¥6,800より
ENB-16M(NA9,12,NB7用 16M) ¥6,800より
NP34-16M(NP,NS,NE2,ND,ES用 16M) ¥6,800より
iMac用メモリー (iMac P.BG3-233以降用 128M) ¥19,500より
iMac用メモリー (iMac P.BG3-233以降用 64M) ¥9,000より
iMac用メモリー (iMac P.BG3-233以降用 32M) ¥9,000より

その他

スキャナー．デジカメ
GT-5000WINP(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ) ¥18,000より
GT-6500ART2(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ) ¥12,800より
GT-8500WIN(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ) ¥44,800より
C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ) ¥19,800より

ハードディスク
PC-HD1000E2(PC98用外付け 1G) ¥8,500より
PC-HD2000G(PC98用外付け 2G)新品 ¥16,000より
MK-3205MAV(2.5"ﾍﾞｱ3.2G 東芝)新品 ¥29,800より
PC-9801B-36(FELLOW用80内蔵) ¥1,200より
LIBRETTO270MBHDD ¥12,000より

MO·CD·FD·DVD
CDG-SX4(4.4*CD) ¥9,800より
CDV-NX8(8*CD) ¥8,800より
PC-FD312(外付 3.5"FDDX2) ¥7,800より
PC-FD512(外付 5"FDDX2) ¥7,800より
FDDPCCM1 ¥14,800より
MOF-640/SCPI(640MBMO) ¥39,800より
MOS341SU1AC(640MBMO) ¥44,800より

ODP
HK6-MX266-N(V13ﾖｳ) ¥22,000より
HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU) ¥12,800より
JBOXDX4ODP100 ¥12,800より
JBPODPMT66X166 ¥19,800より
JBOXPODP3V150 ¥12,000より
CYRIX686MX(MMX-P166相当) ¥9,800より

モデム·通信機器
AR336(外付け 33.6Kﾓﾃﾞﾑ) ¥10,800より
BOKA MODEM MV(外付け 28.8Kﾓﾃﾞﾑ) ¥8,800より
SMD-560BW(外付け 56Kﾓﾃﾞﾑ) ¥11,800より
PCLINK TA212 ¥4,800より
TP LAN(12ﾎﾟｰﾄｺﾈｸﾀｰ) ¥19,800より
MDFCA00A(14.4Kbps,PCｶｰﾄﾞ) ¥6,800より
HP J2601B(10BASE-T24ﾎﾟｰﾄ) ¥32,800より

各種ボード・他
GA-DRV4/PCI ¥11,000より
WEO-NX2 ¥3,800より
VOODOO2 ¥26,000より
BOOSTER PB1400 G3 233(G3 CPUｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ) ¥44,800より
WGP-VG4M(PCIﾊﾞｽ3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ) ¥9,800より
WHP-PM4(PCIﾊﾞｽ3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ) ¥13,500より
AHA-1520B(ISA用SCSI2ﾎﾞｰﾄﾞ) ¥7,800より
PC-9821N-12(98NS/E用ｱﾀﾞﾌﾟﾀｰ) ¥4,800より
PC-9821N-P03(TVﾁｭｰﾅｰ付ﾋﾞﾃﾞｵ表示ﾊﾟｯｸ) ¥16,800より
98ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ ¥2,500より
PC-9821N-U04(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ) ¥39,800より
EDGE3D(9821用3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀ) ¥11,800より
GA-968V4/98PCI ¥12,000より
PS-NX9414-C1 ¥29,800より
PC-9821N-P03 ¥24,800より
PK-UG-X007 ¥19,800より

PCカード
XJ3288AU(33.6Kﾓﾃﾞﾑ) ¥4,800より
REX-9530Z(SCSIｶｰﾄﾞ) ¥4,800より

全商品 リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金ＯＫ！
出張買取りも行っています。台数は一台でもＯＫ。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！
買取専用電話048-225-1770

掲載商品は在庫のごく一部です。お探しの商品がございましたらＴＥＬ又はＦＡＸにてお問い合わせ下さい。万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は6カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222-8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!! お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

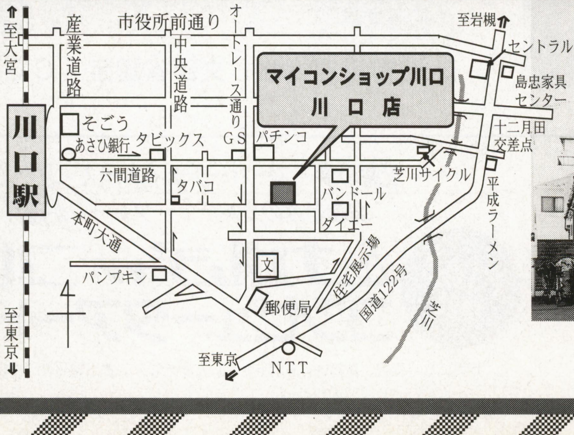
現金書留

郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(新品中古)〒332-0012 埼玉県川口市本町2-6-25

クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0





川口市本町2-6-25
TEL·048-222-8655

学費の心配ナシ！
ゲームクリエイターのための支援プログラム

カルチャーブレーン学院の
オープン優待入学制度

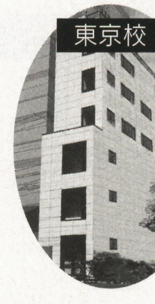
学科試験ナシ 入学者全員 適用 ※1、2

ドリームキャストに登場！



学費100万円免除

入学時自己資金０から下記プログラムが最大限適用されると２年間自己負担ナシ。優待入学制度＋特待生制度



祝開校 福岡校



下記プログラム１～５をお読みください。

その１ ここまで徹底学費支援！

プログラム１ **オープン優待入学** ― **授業料200万円が100万円に！**

※1 学科試験ナシで入学者全員に適用
入学金・実習費50万円+授業料100万円
２年間の学費合計が150万円。

プログラム２ **学院特待生** ― **最高50万円奨学金支給！！**

学院特待生になれば最高で50万円の奨学金が支給。

プログラム３ **企業特待生** ― **最高100万円支給！！ ２年間で最高自己負担０円！**

企業特待生には最高100万円の奨学金が支給。
150万円（プログラム１）－50万円（プログラム２）－100万円（プログラム３）＝０。自己負担０円。

※2
入学者全員に優待入学制度が適用されます。簡単な書類審査と面接のみです。どなたでもお気軽にお問い合わせください。



プログラム４ **月々３万円より 学費分割・延納ＯＫ！**

入学金、学費の分割支払い、一部卒業後支払い相談可能。月々３万円からの分納で入学時自己資金０の方でも入学できるという太っ腹なシステムなのでご安心ください。

プログラム５ **地方の方にはありがたい 上京者生活支援！**

低家賃の部屋手配、資金相談、アルバイト紹介、生活費貸付制度などの生活支援あり。

※上記の学費以外コンピュータハード・ソフト等の購入義務や機材使用料の負担は一切ありません。

選んでよかった！ 学院ＯＢの声



ゲームクリエイター本科卒業 鈴木君

授業内容の充実度が断然違うと思います。皆さんも体験授業で是非その違いを確かめてください。

学院生作品



その２ 充実の授業内容

プロのエッセンスが活きた「プロ養成教育システム」６大特徴

1 最新のノウハウを即授業にフィードバック。
2 ゲームメーカーの開発ノウハウを企画学習に導入。
3 一人一人の適性や能力に応じた目標の設定。
4 個人の学習修得度に合わせた柔軟性に富んだカリキュラム。
5 プロ用ＣＧソフトの学習＋デザインの応用技法。
6 最新の機材を導入。

設置学科
ゲームクリエイター本科／２年制 研究科／３年制
デジタルアーティスト本科／２年制 研究科／３年制

※ 取得可能資格 文部省認定 ＣＧ検定 他

世界の実績

連続国際賞受賞



1989 ベスト・グラフィック・オブ・ザ・イヤー「シェラザード」
1990 ベスト・スポーツ・ゲーム・オブ・ザ・イヤー「超人ウルトラベースボール」

米国ゲームプレイヤーズガイド、ＥＧＭ、両メジャーゲーム雑誌において。

資料請求

ハガキに以下の内容をご記入の上、学院宛お送りください。
●住所●氏名●電話番号●年齢●学校もしくは職業。また、くわしい授業内容や体験授業の申し込み、質問等ありましたらお気軽にお電話ください。

飛龍の拳・スーパーチャイニーズ・忍たま乱太郎で
おなじみのカルチャーブレーンが運営する

プロ養成機関 **カルチャーブレーン コンピュータアート学院**

お問い合わせ **03-3829-0867**

〒130-0012 東京都墨田区太平2-5-7
学院本部まで

定員になり次第、募集は打ち切らせていただきます。提出書類等のお知りになりたい点は御質問ください。尚、詳細は学院規定によります。

まだ間に合う！

ゲーム・クリエイター・スクール

'99年4月生徒募集情報



いよいよ進路決定も最終段階に入りました。そこで，まだ入学申し込みが間に合うゲーム・クリエイター・スクールの情報をお届けします。
'99年4月生だけでなく，これから進学を目指している人も十分参考にしてください。

- アミューズメントメディア総合学院
- コナミコンピュータエンタテイメントスクール
- 代々木アニメーション学院
- 日本ゲームソフト学院
- デジタルエンタテインメントアカデミー
- カルチャーブレーンコンピュータアート学院
- バンタン電脳情報学院
- ヒューマンクリエイティブスクール
- 体験入学＆学校説明会及び願書締めきりスケジュール



アミューズメントメディア総合学院

●問い合わせ先
東京校
〒150-0011　東京都渋谷区東2-29-8
☎0120-41-4600
交通：JR山手線・埼京線または
地下鉄日比谷線恵比寿駅から徒歩5分

大阪校
〒532-0011　大阪府大阪市淀川区西中島3-12-19
☎0120-41-4648
交通：JR新大阪駅から徒歩10分地下鉄御堂筋線西中島南方駅
から徒歩2分阪急京都線南方駅から徒歩3分
ホームページ：http://www.amugakuin.com.co.jp/
E-mail：info@amugakuin.com.co.jp

現場直結主義の授業で 現場をいち早く体験

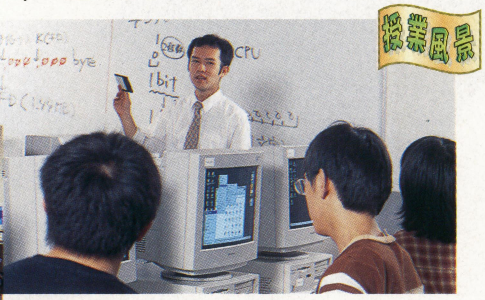
アミューズメントメディア総合学院は，業界と直結したネットワークを活かした実践的なカリキュラムが特徴です。

ゲーム関係では2年制の「ゲームクリエイター科」と「CGアーティスト科」，3年制の「ゲームクリエイター研究科」の3学科6コースが設置されています。いずれも現場の第一線で活躍するプロが講師をしており，講義は即戦力の育成を意識した実践的な内容で，共同制作をはじめとした制作実習が中心です。

また学院独自の「ワークシップ」制度を積極的に採り入れているのも特徴の一つです。これは，在学中から授業と平行して実際のソフトハウスへ現場実習に出ることができる制度です。毎年そのまま就職を決める生徒も多数おり，現場体験がそのまま就職のチャンスにもつながっています。

さらに，学院内にはマルチメディアの開発工房「研究開発本部」が設置されており，実際にゲームソフトの開発が行なわれています。商品開発には在学生も参加。プロの作業を間近に見ることで実践力を養うことができます。「教育と現場は常に共にあるべきもの」という教育理念はここでも活かされているのです。





実体験に基づいた現場のプロ講師の話は，非常にためになります。現場の空気を肌で感じ，最新のノウハウを身につけるのに最適です

講師からひと言
生徒の適性を見きわめて，1人1人に合わせた指導を行なっています

現在は，開発研究所で商品開発にたずさわりながらプログラムやゲーム数学を教えています。当学院の特徴は，このように現場のノウハウをそのまま授業に活かせることです。昨今は技術の進歩が著しいですから，開発しながらそのノウハウを教えることは効率的です。やはり，教育の場と現場はいっしょであるべきだと実感しています。

また，なるべく生徒自身に考えさせるようにして，知識のつめこみにならないように気をつけています。ただ，生徒にはそれぞれ技術レベルの差というものがあります。自信過剰になる生徒がいたり，逆に自信をなくしてしまう子がいたり。しかも同じレベルの子同士が固まる傾向にあり，お互いの交流があまりないのです。そのあたりをうまく教えていくのが難しいですね。当学院は，生徒の適性をきちんと見きわめた指導ができていると思いますよ。



デジタルメディア局開発部に籍を置き，ゲーム数学を教えている加藤 潔先生。プログラミング授業の経験もあり，頼りになる先生です

先輩からひと言
ワークシップがそのまま就職につながっているのです

ワークシップで参加していたソフトハウス「アップショット」にそのまま就職が決まり，現在はそこでプログラマーとして働いています。普通は入社すると雑用からはじまると聞いていました。しかし，私はラッキーなことに入社後いきなりプログラムをまかされたのです。でも，ワークシップで現場を体験していたので，不安はまったくありませんでしたね。

実際働きはじめると，ゲームは遊ぶものから仕事＝学ぶものになるわけです。在学中からこのことを意識しておくといいと思います。また，現場ではゲーム以外の幅広い知識を必要とされます。映画を見たりマンガを読んだり，いろいろなものに興味を持ってください。チャンスは，自分で積極的に行動できる人に味方しますよ。



昨年の卒業生・真家雅彦さん（23）。現在は株式会社アップショットでプログラマーとして活躍中です。当学院から同期入社した人が何人もいるので心強いそうです



プログラムコース2年の山田大資さん（24）。現在はワークシップ制度を利用して株式会社アップショットで働いています

現在は，ワークシップ制度を利用して真家さんといっしょに働いています。現場に出てまだ1か月くらいなのですが，すでに現場の厳しさを実感しています。現場では常に完璧を求められますから，学校にいるときにあやふやにしていた自分の弱点でかならずつまずくことになります。ワークシップのおかげで，いま自分が学校で何をすべきかということがわかってきました。自分を客観的に見るいい機会になります。就職前に現場に出られるうえ，お金までもらえるなんて本当にいい制度だと思います。



山田さんの作品『妖怪村』。Visual Basicを使用して友人と共同制作したアドベンチャー・ゲームです



日本ゲームソフト学院

●問い合わせ先
東京校
〒101-0061　東京都千代田区三崎町3-4-9
☎03-3261-8211
交通：JR総武線水道橋駅西口から徒歩約1分
ホームページ：http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/
E-mail：tag@mail.tag.co.jp

自由な雰囲気の中で のびのび学習

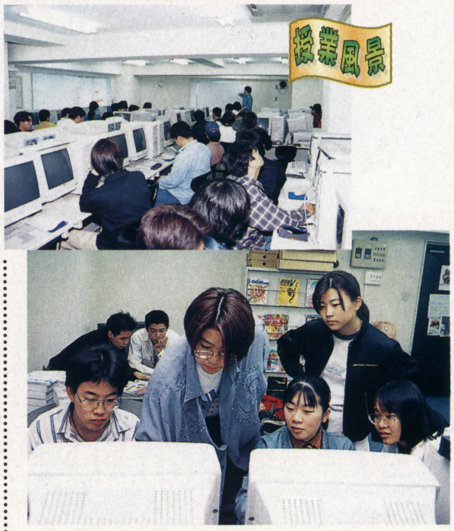
自由な雰囲気と実践的なカリキュラムが特徴の日本ゲームソフト学院。1クラスを5〜6人のチームに編成し，より現場に近い環境で授業が行なわれています。

学科は「プランニング科」「グラフィック科」「プログラム科」「キャラクター科」「デジタルサウンド科」の5学科が用意されています。各学科とも，1年時は基礎知識の学習，2年時は作品制作中心の内容になっています。授業ではパソコンの電源の入れかたから指導してくれるので，初心者でも心配はいりません。また，選択講座が多数用意されており，自分が就職したい会社など目標に合わせた学習が可能です。

さらに，この5学科の卒業生を対象に，1年制の「ゲーム開発研究科」も設置されています。ここでは生徒が独自にカリキュラムを組み立て，制作活動を中心に行ないます。自分の就職目的に合わせて，効率よく作業を進めることができます。



学院生によるCG作品。実践的でていねいな学習カリキュラムにより，初心者でもここまで完成度の高い作品が作れるようになるのです



チーム制作中心の授業は，現場さながらの活気に満ちています。レベルに合わせたていねいな個人指導も行なわれており，実力がぐんぐんアップします

講師から一言

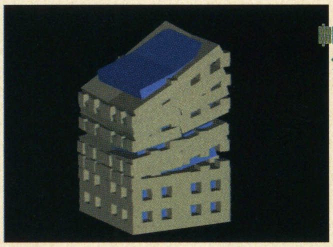
絶対にプロになってやるという強い意志を持って来てください

当学院は基礎中の基礎から勉強をはじめるので，初心者でも問題ありません。また，少し知識がある人でも，もう少し詳しく知りたいという情熱があるといいですね。ゲーム・クリエイターをめざすなら，「絶対プロになってやる！」という強い意志を持って入学してください。当学院は自由な雰囲気ですが，講師たちはきちんと生徒を見ています。性格や能力に合わせて，やる気を持続させるように心がけています。

これからプログラマーをめざす人には，高校で習ったことを復習しておくことをおすすめします。就職するさいには一般常識も大切になります。とくに学校で習う授業はしっかり勉強してきてほしいと思います。



気さくな雰囲気で人気のある松岡理恵先生。学院ではプログラミングの授業を担当しています



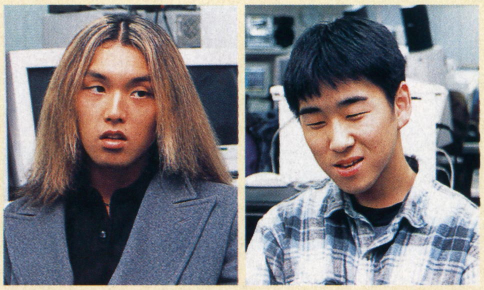
山根さんと山本さんが所属するチームが制作した『BLUSTER OF BUILDING』。その名のとおり，ビルを破壊していくゲームです。斬新なアイデアと独自性の高いシステムが特徴です

先輩から一言

自分のやりたいことが自由にできるスクールです

山根英俊さん

入学したときはパソコンのことを何も知りませんでした。実は，MOさえ知らなかったくらいです。ぼくがここまでこれたのは，学院のカリキュラムのおかげです。初心者にもわかりやすいように基礎から教えてくれるので心配はいりません。学院の雰囲気はとても自由で，興味のあることは学科を越えて経験させてもらえます。生徒たちのやる気を大切にしてくれるので，目標を持って勉強すれば必ず実力が身につくと思います。



〈左〉プログラム科2年の山根英俊さん（22）と〈右〉プランニング科2年の山本秀夫さん（21）。入学時はパソコン未経験だった2人ですが，今ではどちらも学内トップの実力を身につけています

山本秀夫さん

ぼくもパソコンは未経験だったのですが，自分なりに勉強して実力を身につけてきました。いまは，宇宙をテーマにしたCGアニメーションを制作しています。『Real 3D』を中心にいろいろなソフトを使っていますが，使っているうちに自然と覚えたという感じです。最初はゲームのグラフィックに興味があったのですが，今は映画などもっと幅広い分野に興味が沸いてきています。日本ゲームソフト学院は自分のやりたいことを自由にやらせてくれます。みなさんもこの環境を活かしていろいろな可能性を見つけてください。



♣注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制するゲーム専門校

電脳全開

好評!即戦力となる人材の育成!

入学生に注目されるのは業界に詳しく就職に強いから

学院では3月卒業にむけて、就職活動もピークをむかえています。今年も就職希望者数の3倍近い求人がきているので、生徒は掲示された求人票の中から、自分に合った条件のよい就職先を選択しています。就職を成功させるために進路指導部と先生が一体となって指導しています。



現場と同じゲーム制作を先生と生徒が一体となって実施!

初心者から、プロとしてゲーム会社へ就職できるまでの技術と知識を、少人数制でていねいに指導しますから安心して学べます。



設備充実、先生の指導も完璧です

適正で低廉な学費の実現!!学院奨学金年額24万円支給

返済義務のない奨学金24万円を入学生に支給し、ご父母や本人の経済的負担を軽減。また、クラスは担任制で先生は現役のGデザイナーか現場経験者が徹底指導します。



体験入学&学院見学受付中

体験入学2月13日(土)2月27日(土)3月13日(土)PM1開催。学院見学・入学相談毎日実施。電話で申込みください。

■就職抜群!学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円)さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可⇨日時をTELにて要予約。

99年4月生願書受付中

ゲームデザイナー学部
全日制2年・定員500名

- プランニング科
- グラフィック科
- キャラクター科
- プログラム科
- デジタルサウンド科



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校 社団法人・日本漫画家協会賛助会員 社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-3261-8211

入学案内書 はがき(住所・氏名・年令・電話番号明記)か、電話で上記まで(無料)



バンタン電脳情報学院

●問い合わせ先
〒150-0011　東京都渋谷区東3-22-14
☎入学事務局0120-51-0505
交通：JR山手線・埼京線または地下鉄日比谷線恵比寿駅から徒歩5分
ホームページ：http://www.lab.vantan.co.jp/
E-mail：sugino@lab.vantan.co.jp

徹底した現場主義で プロが教えるプロの技術

’91年に設立されたバンタン電脳情報学院は，その実績から老舗として信頼を集めているゲーム・クリエイター・スクールです。“ゲーム業界の就職予備校”といわれるだけあってバックアップ体制は万全。今春卒業予定の生徒も「セガ・エンタープライゼス」「ソニー」「カプコン」など有名メーカーに内定を決めています。コース分けは1年時よりはじまり，専門分野に秀でた人材育成をめざしています。コースは六つ用意されており，「ゲームデザインコース」「ゲームシナリオ＆ライターコース」「ゲームグラフィックコース」「ゲームプログラムコース」「ゲームサウンドコース」「ゲーム開発研究コース」の中から選択するようになっています。

バンタン電脳学院の特徴は，60名以上いる講師全員が現役のプロだということです。在学中から現場の生の空気に触れながら，現場ならではの最新ノウハウが身につきます。また，カリキュラムは業界の動向に合わせて毎年改正されています。講師全員で内容を練り上げ，最終的に学院外部の企業の意見を採り入れながら決めていきます。つまり，バンタンならではの質の高い授業が，就職率の高さにつながっているのです。

授業風景





制作発表会のようす。それぞれお互いの作品を採点しあいます。大勢の前で自分の作品を発表するのは初めてなので，みんな真剣そのものです

「バンタンクリエイターズフェス」開催

作品展，新作ソフトの発表，各種イベント開催
日時：3／2，3／3　10：00～
場所：イーストギャラリー（恵比寿）
＊入場は無料
＊来場希望者は，事前に入学事務局（☎0120-51-0505）にお問い合わせください。

講師から一言　自信を持って「つくる」ことの楽しさを追求していってほしいです

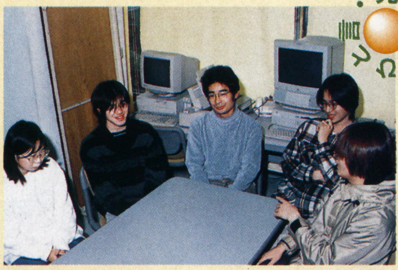
毎年入学してくる生徒をたくさん見ていますが，非常に意欲的な子が多いことに気がつきます。実際話をしてみると，みなすばらしいアイデアを持っていたりするのです。それなのに，自分の意見を述べる訓練を誰も受けていないんですね。文章を書かせても，論理的に相手を説得させる技術がないのです。きっとこれは文部省の教育指導に問題があるのでしょう。そこで私は，自己表現の仕方というところから生徒に教えます。どの子もほめられた経験があまりにも少ないのではないでしょうか。いい感性を持ちながら，能力の割には自信がない人が多いのです。だから私は，生徒のいいところはどんどんほめるようにしています。

これからは，初心者が気軽に作品を発表する場が増えるといいと思います。これからも，作ることの楽しさをより多くの生徒に伝えていきたいと思っています。



ゲーム企画とプログラムの授業を担当している青井大地先生は，ソフト会社で開発にたずさわっている現役のプロです。「先生の授業はとてもおもしろい」と生徒たちからも人気があります

先輩から一言　プログラマーをめざす人は高校数学まできちんとマスターして



今回の共同制作でチームを組んだ「有限会社小酒井商店」の面々。みなさんプログラム課の1年生です。チーム名はリーダー〈左から2番目〉小酒井輝さん（19）に由来しています

つい先ほど制作発表を終えられたばかりのみなさん。ここ数日準備に追われて徹夜続きだったということで，誰もが疲れ切っているご様子。今回の共同制作の感想をリーダーの小酒井さんに聞いてみました。

今回，共同制作にはじめて取り組んだわけですが，メンバーの性格がみんなバラバラ。リーダーとしてはまとめるのが大変でした。でも，いろいろな人がいたからこそ，作品を最後まで仕上げることができたともいえます。楽天的な人ばかりでも，その反対でもうまくいかないということがわかりました。現場に出たらチーム制作が中心になりますから，いい勉強になりました。

一番困ったことは，数学の知識不足です。プログラマーを志望するなら，高校の数学の知識は欠かせません。バンタンには数学の授業もありますが，もっとちゃんと勉強しておけば良かったと後悔しています。

ただ，僕らはもともとゲームが大好きなので，作品作りは苦ではありません。最終的にはゲームが好きという気持ちが大切ですね。



「有限会社小酒井商店」の共同制作作品『いぬてきせんとう』。ネットワークを利用した対戦アクション・ゲームです。開発言語：C言語

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

150-8790

018

東京都渋谷区東3-22-14-2MB
バンタン電脳情報学院
ゲームクリエイトスタジオ
入学事務局行

フリガナ	
住所	〒 都道府県
	☎(　　)　　-

フリガナ	
氏名	年齢　　歳　男・女

フリガナ	
学校名・学	県市 私都　　立　　学年　　年　在学中・中退・卒業

2000年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください。

Present! このハガキを投函すると、現役ゲームクリエイターが語る「ゲームスクールの真髄」プレゼント！

学校説明会　開催日：日・祭日を除く随時　時間：随時

コース設定やカリキュラム内容の他、就職実績や学生・OB作品の公開、入学試験の解説や校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。ご両親やお友達もご一緒にどうぞ。

□月 □日 □時希望

個別入学模擬試験　開催日：日・祭日を除く随時　時間：随時

入学試験科目（一般常識・感覚テスト・作文・適性検査・面接）の内、適性検査を除く4科目を受験していただき、合格基準に達しているかどうかを判断します。この試験で合格基準に達していると判断された方は、入学試験の際適性検査以外の試験が免除される他、成績が奮わなかった場合はその後の判定の材料にはいたしませんので、お気軽に受験して下さい。

□月 □日 □時希望

Vantan Creator's fes '99　開催日：3月2日・3日　時間：随時

バンタンの学生作品を一挙公開！「Vantan Creator's fes '99」はバンタンの学院祭であり、学年・コースの隔てなく、学生作品を自由にご覧になるチャンスです。ゲームスクールNo.1と言われているバンタンの学生の実力をその目でお確かめ下さい。特にこのイベントは業界関係者も大注目のイベントで、ゲーム会社の現役クリエイターの講演等内容も盛りだくさん。ゲーム業界志望者は絶対に見逃せないイベントです！

第3期募集受付中!! but! 定員数残りわずか!!

受付期間：2月1日～2月28日

コースによっては締め切ったコースもございます。残り定員数の詳細は入学事務局までお電話にてお問い合わせ下さい。

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

ゲームクリエイトスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ＆ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
	夜間部1年制	ゲーム3Dグラフィックコース	
		ゲームシナリオコース	
		ゲームプログラムコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒　☎（　）　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県市 私都 立　学年　年　在学中・中退・卒業

ゲームクリエイターになりたいなら

今が決心の時!!

IT'S TIME TO START!!

数多くのゲームクリエイターを業界に送りだしている名門校。**「バンタン電脳情報学院」**
初心者を2年間でプロレベルにまで高める実践的なカリキュラムと、
抜群のゲーム業界就職実績を誇っているだけに、今年度も入学希望者が殺到している。
そして今年度も、そろそろ募集の締め切りが近づいているのだ。
「進路は色々あるけれど、やっぱりゲームを作りたい！」と、心のどこかで迷っている君！

もう迷っている暇はない。夢を叶えたいなら、その一歩を踏みだすことだ!!

卒業生は語る!!

バンタン電脳情報学院卒業生
秋山　豊君



アトラスでゲームソフト開発の企画・シナリオを担当した後、独立。現在、株式会社シエスタの代表取締役兼ゲームデザイナーで、最近では、あのダンジョン系のゲーム開発に携わっている。

バンタンには、プロを育てるための最適な環境が揃っています!!

僕が学生達によく話すのは、学校ってところは「道具」なんだってことなんです。山登りに例えてみると、ゲーム業界に入るってことが山の頂点に登ることだとすると、学校は、山登りのための靴だったり杖だったりするわけです。つまり、登るのはあくまで本人で、学校は山登りを快適にするための道具なんですよ。で、その道具が良いか悪いかによって、山登りが成功するか失敗するかが違ってくるんです。道具っていうのは非常に重要で、ゲーム業界っていう山はそれほど簡単に登れる山でもないから、道具の善し悪しでは途中で挫折することだってあるわけです。通常の専門学校に入学した人の大半はゲーム業界に就職できないという事実がそれを物語っていますよね。つまり山登りの道具は、実際にその山に登った人間が考えた道具じゃなければ使い物にならないんですよ。遠くから山を眺めたことしかない人が「こんな道具があれば大丈夫だろう」という程度で用意した道具なんて、実際には使い物にならないんです。だからバンタンでは、講師が業界のプロであり、カリキュラムも企業の方々と共同で構成されているんですよね。実際に「ゲーム業界」という山に登って、その頂点で活躍した人が考えた道具だからこそ、山登りが楽になって、頂点に登り詰めることが可能になるんです。実際に僕もバンタンという道具を利用して山を登った人間だから、その重要性がとても良くわかるんですよ。

['99年度募集コース]

ゲームクリエイトスタジオ

2年制　ゲームデザインコース
　　　　ゲームシナリオ&ライターコース
　　　　ゲームグラフィックコース
　　　　ゲームプログラムコース
　　　　ゲームサウンドコース
4年制　ゲーム開発研究コース

夜間コース

1年制
ゲーム3Dグラフィックコース
ゲームシナリオコース
ゲームプログラムコース

イベントスケジュール　ただいま予約受付中!!（イベント参加費無料）

①学校説明会　●平日随時（10：00～17：00の御都合のよい時間）
②個別模擬試験　●平日随時（10：00～17：00の御都合のよい時間）
※また、①に参加された方は面接試験を免除します。

2月入学試験日　2月11日(木)・21日(日)・28日(日)

実力が違うから、就職が違う!!

就職率 **80.3%** ＜ 希望職種への就職率 **96%**

就職実績

アートディンク、アスキー、アトラス、エーディーケイ、F&C、カプコン、ガスト、カネコ、ゲームアーツ、コンパイル、サン電子、シャングリ・ラ、ソニーコンピュータエンタテインメント、スクウェア、タイトー、ナムコ、ヒューマン、ヒューネックス、ライトスタッフ、ワープ、日本ファルコム、フロムソフトウェア、ファミリーソフト、フォーウインズソフトウェア、ヘッドルーム、データウエスト、ココナッツジャパンエンターテイメント、メトロ、システムサコム、アイデアファクトリー、ユークス、ネクサスインターラクト、アトリエドゥーブル、コスモスコンピュータ、日本一ソフトウェア、その他多数。

['99年度学校案内書無料送付中!]　当学院に関することやイベントの詳しい内容、予約をお急ぎの方はフリーダイヤルをご利用下さい。
また、資料請求（無料）は備え付きのハガキの他にフリーダイヤルでも受付ています。

第三期募集入学願書開始!!（締切日2月28日消印有効）

なお、当学院の資料請求をしてくれた人にはもれなくゲームクリエイターが語る「ゲームクリエイターの真髄」をプレゼント!!

定員も残りわずかです。入学の申し込みはお早めに! → 0120-51-0505
つながりにくい場合は 03-5720-1935

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
バンタン電脳情報学院
[URL] http://www.lab.vantan.co.jp
〒150-0011　東京都渋谷区東3-22-14-2MB


KCEスクール東京本校

コナミコンピュータ エンタテイメントスクール

●問い合わせ先
〒106-0032　東京都港区六本木1-4-30　KCEスクール入試事務局
☎03-3224-0573
交通：地下鉄日比谷線六本木駅または銀座線・南北線溜池山王駅から徒歩10分
ホームページ：http://www.konami.co.jp/
E-mail：shool@konami.co.jp

ゲームメーカー「コナミ」で活躍できる実力を養成

『コナミ』が即戦力の人材育成を目的に設立したのがコナミコンピュータエンタテイメントスクール（以下，KCEスクール）です。「予備校」「本校」「実践校」の在校生の技術レベルに合わせた三つのタイプのスクールを持ち，コナミの持つ開発ノウハウが詰まった実践的なカリキュラムが特徴です。


KCEスクール神戸本校

予備校では基礎を学び，本校で制作実習を中心に応用を学びます。実践校では，開発現場にてコナミ商品開発の第一線で活躍するクリエイターから直接指導を受ける実地教育が行なわれます。本校では入学のさいに専門試験がありますが，予備校は無試験で入学することが可能です。実践校は本校課程修了者のみが入学可能ですが，卒業生にはコナミの入社特典が与えられるのもKCEスクールの大きな特徴です。

今年4月には東京・神戸両本校に「3DCGコース」が，東京予備校に「ディレクター基礎コース」「シナリオ基礎コース」が新規開講します。また，スクール内実践校として「マルチメディア研究所」を東京・神戸両校に設置し，今まで以上に充実した環境で勉強できるようになりました。

就職に関しては進路相談室を設置。コナミ以外の企業への就職を希望する生徒に対しても全面的にバックアップできる体制となり，優秀な人材を求める企業からの期待がますます高まっています。

'99年度より以下のコースが開設

本校	「3DCGコース」
予備校	「ディレクター基礎コース」
	「シナリオ基礎コース」
スクール内実践校	「マルチメディア研究所」



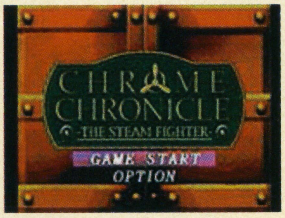
広々とした明るい教室は，生徒のデスク1台ごとにローパーテーションで区切られています。最新機材が1人1台ずつ与えられており，『SOFTIMAGE』といった高価なソフトもそろっているなど，ぜいたくな学習環境です

講師から一言　KCEスクールはゲームを「つくる」ところなのです

当スクールに入学してほしい人材は，パソコンのことをおぼえたいという人ではありません。パソコンを使ってゲームを作りたいという人に来てほしいと思っています。したがって，本校の授業は高校の授業のように知識つめ込み方式ではありません。現場に近い講師が，より実践に近い環境で指導します。そして生徒は，実際に手を動かすことで技術を身につけていってほしいのです。ただし，基本的に生徒の自主性にまかせているので，在学中は自分から積極的に行動しないとなにも生まれません。また，入学前には数学など学校の勉強もしっかりやっておくといいでしょう。頭の基礎体力をきたえておけば，入学後に実力がめきめきと向上しますよ。

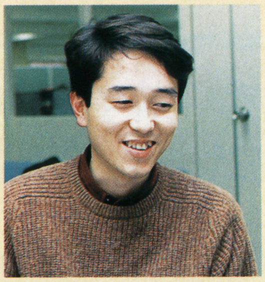

東京本校教務課課長代理の石田健之先生。講師はみな現場に近い人ばかりで，石田先生もその1人です。現場で真に求められている人材の育成をめざして，日々精力的に授業を行なっています

先輩から一言　ここは普通の専門学校とは大違い。厳しいけれど，仲間がいるからがんばれます



在職中からゲーム・プログラミングに興味があったので，『Direct X』などを独学で勉強していました。しかし，それではどうしても限界があります。やはり基礎から学ぶのがプロへの近道だと思い，ゲーム・スクールに通うことにしたのです。その中でここを選んだのは，もちろんコナミが好きだったからですね。実は，最初に本校の試験を受けたのですが，合格しなかったので予備校からスタートしました。プログラムの知識があったこともあり，半年後には本校に上がれましたが，最初に予備校で基礎を勉強できたのはよかったと思っています。もしあのまま本校に入っていたら，きっと途中でついていけなくなっていたでしょう。この学校はレベルが高いし，課題も厳しいのですが，同じ目標を持った仲間がいるからつらいとは思いません。いまは技術に走り過ぎないように気をつけながら，とにかくおもしろいゲームを作ることを目標に毎日がんばっています。


東京ゲーム賞で優秀作品賞を受賞した『クロームクロニクル～鉄腕の蒸気船』

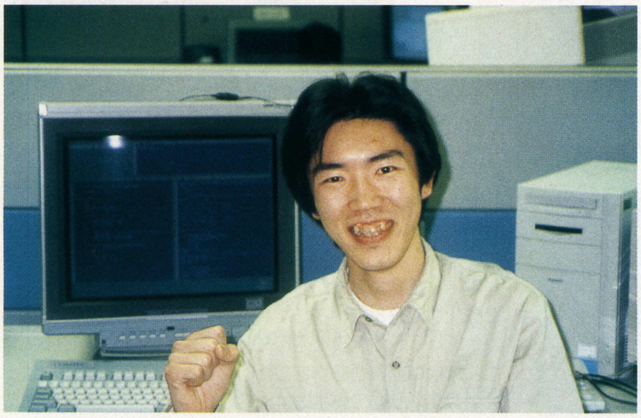

松崎光宣さん（26）は情報処理のプログラマーでした。しかしゲーム業界への夢があきらめきれずに退社。ゲーム・センターで働くなどしながら，少しずつ夢に近づいてきました

技術レベルにあわせたスクールでクリエイター目指してスタート!!

初心者はKCEスクール予備校からスタート！予備校は無試験で入学可能！

〈KCEスクール予備校〉
コンピュータの知識が全くない方や初心者の方はKCEスクール予備校からスタート。
本校・実践校への第1ステップ。つまりコナミ入社の第1ステップでもあるわけだ。
KCEスクール予備校で、基礎知識を1年間かけて学び、本校へ入学できるだけの知識と技術を身に付けます。
半年での早期本校入学も可能だからやればやるだけ卒業も早くなる。
予備校は無試験（簡単な適性検査のみ）で入学が可能だから、誰にでもクリエイターになるためのチャンスはある。

〈KCEスクール本校〉
本校は、既に基礎能力を身に付けている方のためのスクール。
本校では、制作中心の授業で基礎を土台にした、応用力を身に付けます。
予備校と同じ様に早期のステップアップも可能。
入学するには適性検査・専門検査（一次選考）・面接（二次選考）を受験していただきます。
本校の入学選考は予備校の選考を兼ねているので本校に入れなくても希望すれば予備校へ入学できます。



夢をかなえてプロになった下平淳君

KCEスクール説明会のお知らせ

参加希望の方は、お電話にてお申し込み下さい。

日時 毎週水曜日・金曜日　18:00～
場所 KCEスクール　東京本校・神戸本校

卒業前に夢が現実に！コナミへの入社決定者続々誕生！

卒業は今年3月だけどKCEスクールを既に卒業してコナミでクリエイターとして入社した先輩が続々誕生しています。そのひとりKCE大阪の下平淳君からのメッセージ。
「今は3Dモデル関係のプログラムを作ってます。スクールと職場の大きな違いは、やはり責任感という部分。いい加減な人間はチーム・会社に受け入れてもらえませんからね、やはり。ですからスクールにいる間に、技術はもちろんチームワークも学んでおかないと。今のゲームは一人では作れない。だから自分の分担ができる。それは、不得意なものかもしれない。でも、やり遂げないと、ダメですね。とにかくやり遂げること、そして周りの注目を集める、良い意味での個性を身に付けることが必要です。」KCEスクールでは、多くの実践校生が下平君の様に夢を現実のものにしています。

資料請求方法 ※電話・インターネットでも請求できます。

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。
なお、正面に「平成11年度資料請求」と朱書きして下さい。

［記載事項］ 1.住所（郵便番号、県名も記載して下さい） 2.電話番号 3.氏名（ふりがなをつけて下さい） 4.年齢 5.性別 6.在学学校名・学年（お勤めの場合は最終学歴・会社名） 7.掲載誌名
［請求先］ 〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30 KCEスクール入試事務局
TEL 03（3224）0573（代）
（お問い合わせは　9:00～17:00 土曜・日曜・祝祭日を除く）
■定　員＝本校・予備校の全コース合わせて500名/男女
■入学資格＝高等学校を卒業した方・平成11年3月高等学校卒業見込みの方・高等学校卒業に準じる資格を有する方。

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテイメントスクール

平成11年度生 募集中!!

●インターネット情報サービス（最新情報はこちらで）
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/school
TEL 03（3224）0573（代）

コナミは東証・大証一部上場会社です。

業務拡張に伴い3DCG講師募集中。詳細はこちらまで。
連絡先:KCEスクール本部採用係 TEL:03-3224-0573

開講コース

KCEスクール予備校
- プログラム基礎コース
- 音響サウンド基礎コース
- CG基礎コース
- ディレクター基礎コース
- シナリオ基礎コース

KCEスクール本校
- プログラム本コース
- 音響サウンド本コース
- 映像デザイン本コース
- 3DCG本コース
- ディレクター本コース
- シナリオ本コース

KCEスクール実践校
- KCEスクール札幌校
- KCEスクール東京校
- KCEスクール新宿校
- KCEスクール渋谷校
- KCEスクール横浜校
- KCEスクール座間校
- KCEスクール名古屋校
- KCEスクール大阪校
- KCEスクール神戸校
- KCEスクール西神戸校
- マルチメディア第1研究室
- マルチメディア第2研究室

※ディレクター基礎コース・シナリオ基礎コースは東京予備校のみの開講となります。
※ディレクター本コース・シナリオ本コースは、平成12年度より募集となります。



デジタルエンタテインメントアカデミー

●問い合わせ先
〒169-0074　東京都新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル4F
☎03-5330-2870
交通：JR総武線大久保駅から徒歩5分
ホームページ：http://www.d-e-a.co.jp
E-mail：shiryo@d-e-a.co.jp

20社が共同出資して業界と密着した教育を実現

デジタルエンタテインメントアカデミー（以下，DEA）は，ゲーム業界を代表する有名メーカー20社が資本参加して共同設立したスクールです。そのため，業界に密着した情報や開発ノウハウをいち早く吸収できます。発売前のゲームをテストプレイしながら勉強できる「モニタリングセミナー」や，ゲーム業界の人たちを招いての「制作発表会」など，業界と密接したつながりを持つDEAならではのカリキュラムが特徴です。

専攻コースはプログラム系とグラフィック系の2コースが用意されています。プログラムコースではC言語をベースにDirectXを使用したプログラミング技術を修得。加えて『ネットやろうぜスタータキット』（プレイステーション用プログラム開発ツール）を活用しての制作実習など，より実践的な技術教育を展開しています。グラフィックコースでは，プロの制作現場で使用されているマシンを使って，現場同様のハイレベルな制作技術を身につけます。さらに，ゲームクリエイター養成科で2年間の課程を修了した生徒を対象に「マスターコース」が用意されています。現場同様の開発環境で，より高度なテクニックをマスターすることができます。

ハドソン「ブラッディーロア2」異業種混合ゲーム大会開催

日時：2月14日（日）13:00より
場所：DEA東京校
＊一般参加も可能です。ぜひ参加してください
問い合わせ先☎03-5330-2870



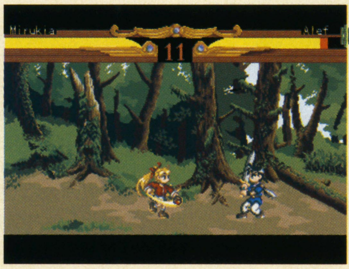
『INTEGRAPH TDZ-325』，アップル『Power Macintosh』，コンパック『DESKPRO 4000-6266』など，プロの現場さながらのマシン環境が整っています。しかも，これらはすべてLANで結ばれ，学内ネットワークを形成しています

講師から一言　自分のゲームで遊んでいる子供の姿が思い浮かびますか？

現在教えている教科は「ゲーム理論」と「ゲーム企画理論」で，ゲームの歴史やマーケティング理論などを解説しています。最近の生徒はみな，物ごとの全体を把握する力が弱いような気がします。ゲームにしても，キャラクターやプログラムなど一部分だけを見るのではなく，その背後関係まで見渡せるようになってほしいと思います。授業では「自分が作っているゲームのシナリオ全体が見えているか」「自分が作ったゲームで遊んでいる子供の姿がリアルに思い描けるか」とよく聞きます。全体を把握できない人は就職しても伸びません。これから入学を考えている人は，いまのうちに物ごとをいろいろな角度から考えるくせをつけておくといいでしょう。



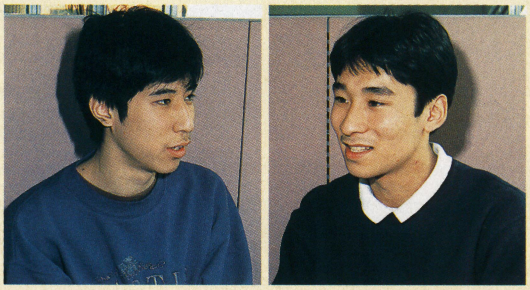
開校当初から講師をしている馬場誠二先生は，教員資格を持つ真の教育者です。講師がゲームやパソコンにくわしいのは当然ですが，馬場先生のようなゲーム教育のプロはなかなかいません



桑原さんが制作した対戦ゲーム。斬新なプログラムがゲームのおもしろさの鍵となっています

先輩から一言　入学してから急に伸びる人は，ここでいい友達と出会っています

中学生のころから，BASICを使って自分が描いた絵を動かして遊んでいました。最初アセンブラを勉強したいと思ってこの学校を選んだのですが，ここではそれ以上に大きな収穫がありました。それは先生と友達との出会いです。うちの先生はけっこう厳しいんですよ。在学中は，締め切りや課題内容などがきつくて，実は何度も投げ出したくなることがありました。でも，いざ社会に出てみると，知らないうちに根性がついていることに気がついたのです。今思うと，先生もわざときつい課題を出していたのだなあと思います。本当に生徒のことを考えていてくれたのでしょう。おかげで，在学中はめちゃくちゃ勉強しました。いまではそれが大きな自信になっていますね。それから友人との出会いもかけがえのない財産になりました。もちろんゲーム業界は楽ではありませんが，好きなことを仕事にできるということは非常に幸せなことです。みなさんもDEAでがまん強さを学んで，僕たちのあとに続いてください。



プログラムエキスパートコース2年の〈左〉久米正人さん（19）と〈右〉桑原 基さん（20）。いま2人は内定している会社でアルバイトをしています

DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY

第8期生 入学願書 受付中!!

（募集定員数に制限があるため、お早めに出願してください。）

DEAで、プロになる。



DEAだから安心して学べるのです。

DEAは一流メーカー20社がチカラを合わせて、キミたちに「プロならではのゲームづくり」を教えるために設立した画期的なゲームスクールです。

DEAの特長は…

①ゲーム業界との深いつながりから生まれる**安心感**
②多くの卒業生をゲーム業界の第一線へ送り出している**歴史と伝統**
③学校と企業が協力して**就職活動**を全面サポート
④クリエイターとしての**プロ意識**の確立
⑤プロとして**すぐに活躍**できる技術力の習得

だから…多くの卒業生がゲーム業界の最前線で活躍しています。

ゲーム業界から厚い信頼を獲得しているDEAは、プロのゲームクリエイターをめざすキミたちを全力でバックアップし、講師一同、精一杯の指導を心がけています。

卒業生たちはDEAを設立した企業はもちろん、一流メーカーや開発プロダクション計70社以上に就職しています。

● 設立企業以外の主な就職先 ● アートディンク/アルテピアッツァ/キャメロット/クインテット/クエスト/ゲームフリーク/工画堂スタジオ/チュンソフト/日本クリエイト/日本テレネット/日本ファルコム/マイクロネット/ライジング/ランダムハウス（50音順）など

DEAからのお知らせ

『ブラッディロア2』異業種混合ゲーム大会!!
一般参加者大募集 2月14日(日) 13:00 スタート!!

1/28日発売の『ブラッディロア2』で異業種混合ゲーム大会を開催します。参加チームは「筋肉少女帯」の大槻ケンヂさんをはじめ、ハドソン開発チーム、雑誌社チーム、DEA学生代表チーム、そして一般参加者チーム。キミも参加して、優勝をめざそう!!
［主催：ハドソン/デジタルエンタテインメントアカデミー●協賛：パイオニア/ニッポン放送］

学校説明会&体験授業 3月8日(月) 14:00~

デジタルエンタテインメントアカデミー●ゲームクリエイター養成科
プログラムエキスパートコース／グラフィックデザインコース／マスターコース（2年次終了後）

〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル
ホームページ・アドレス http://www.d-e-a.co.jp　E-mailアドレス shiryo@d-e-a.co.jp

■ お問い合わせは…
TEL.03(5330)2870
★**資料請求**や**各イベント**のお申し込みも上記の電話番号で受付けています。

※学校見学なども受付けています。※資料請求は、資料請求券を官製はがきに貼り、①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤学校・学年⑥電話番号をご記入の上、本アカデミーまでお申し込みください。また、電話やE-mailでも受付けています。

ゲームクリエイター養成校
デジタル エンタテインメント アカデミー

DEAを設立した企業たち
アスキー／アトラス／エニックス／カプコン／コーエー／コナミ／コンパイル／スクウェア／セガ・エンタープライゼス／ソニー・コンピュータエンタテインメント／タイトー／ティーアンドイーソフト／テクモ／ナムコ／任天堂／ハドソン／バンプレスト／マイクロキャビン／マイクロソフト／メディアワークス（五十音順）

資料請求券 マBASICマガ 2/8



ヒューマン クリエイティブスクール

●問い合わせ先
〒180-0001　東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
入学相談ホットライン　📞0120-37-9898
交通：JR中央線または京王井の頭線吉祥寺駅から徒歩10分
ホームページ：http://www.human.co.jp/
E-mail：guide@human.co.jp

“自学・自育・自創”の理念のもと 10周年を迎えるHCS

今年で開校10周年を迎えるヒューマンクリエイティブスクール（以下，HCS）は，世界初のゲーム・クリエイター養成校です。ゲーム・メーカー「ヒューマン」を母体にしているだけあって，開発現場に直結したカリキュラムが特徴です。「自学・自育・自創」の教育理念のもと，開発経験豊富な常勤講師約20名が指導に当たっており，HCSならではのていねいできめ細かい指導には定評があります。

就職指導に関しては，過去の実績を活かした情報力と独自のノウハウを最大限に活かして，就職全般を完全サポートしています。その結果，今年卒業予定の生徒も「コーエー」「ナムコ」「アートディンク」など一流メーカーに続々と内定を決めています。

今年4月には，従来の「マルチメディアエンタテインメント課程」「マルチメディア3Dグラフィックス課程」に加え，「ネットワークゲーム課程」が新規開講します。話題のネットワークゲーム制作が詳しく学習できるこの課程は，優秀な人材を求めているゲーム・メーカーからも注目を集めています。

ほかにも，学生のアイデアを在学中に自分たちの手で商品化する「学生作品商品化プロジェクト」や，独立資金の援助を行なう「創業者支援制度」など学生の夢を積極的にバックアップする制度が整っており，毎年優秀な人材を送り出しています。



生徒の自主性を重んじるHCSでは，放課後も午後9時まで教室を開放しています。たくさんの生徒が自分のスケジュールにそって制作に取り組んでいます

講師からひと言
ネットワークに強いプログラマーを育成します

ここ数年，ネットワークに強い人材が企業から求められるようになってきています。しかし，その知識を専門的に学ぶにはまだまだ受け皿が足りないのが現実です。そこで，HCSは業界最長の経験を活かし「ネットワークゲーム課程」をスタートさせたのです。このコースは，特にプログラマー志望の人におすすめです。1年時の前期は基礎知識の学習から始め，C言語のマスターをめざします。後期にはゲームに照準を絞ったネットワーク全般について学びます。この時点で簡単なネットワークゲーム制作ができることを目標にし，2年時は卒業制作等を中心により実践的な制作実習に取り組みます。

'99年度
「ネットワークゲーム課程」新設
募集定員　80名
修業年限　2年



教室では最新の機材が，1人1台以上使用できる



卒業制作ではゲーム・システムとモデリングを担当した駒崎武春さん（21）。株式会社ティーアンドイーソフトに内定が決まっています



駒崎さんが在籍する「さわやか烏龍茶」チームの制作風景。ポリゴンを一つ一つ作ってしまうほど徹底したこだわりを持つメンバーばかりです



「さわやか烏龍茶」チームの卒業制作仮称『覇波魔下丼（ハルマゲドン）』は，全く新しいシューティング・ゲームです。自機のほかに，味方が登場。この味方の思考ルーチンをプレイヤーがプログラムします。『Visual C』を使って制作しました

先輩からひと言
自分のやりたいことをハッキリと持つことが大切です

実は，一度別の業界に就職したのですが，HCSには新聞奨学生の制度があると知り，もう一度チャレンジしてみることにしました。小学生の頃からゲーム業界にあこがれていて，高校生の頃は独学でBASICを勉強していました。HCSに入学してからも，独学でプログラムソースの解析をしたり，書籍で研究したりもしましたね。おかげで株式会社ティーアンドイーソフトに内定をいただくことができました。ぼくの夢は，ネットワーク3Dリアルタイムゲームを開発することです。ここは3Dが強い会社だと聞いていたので志望しました。面接には，自分で作った3Dポリゴンのシューティング・ゲームを持参。プログラム速度を追究したかったので，『DirectX』を使って自分でシステムソースも組みました。

就職活動をしてみて，自分のやりたいことを明確にすることが大切だと感じています。みなさんも，入学前にその部分を再確認してみるといいですよ。



代々木アニメーション学院

●問い合わせ先
〒151-0053　東京都渋谷区代々木1-20-3-BM2
☎0120-310-042
交通：JR総武線・山手線代々木駅から徒歩2分
ホームページ：http://www.yag.ac.jp/
E-mail：yag_ino@po.infosere.or.jp

新たに2学科が新設され ますます充実のカリキュラム

20以上の学科を設置し，全国規模で校舎を構えているのが代々木アニメーション学院（以下，YAG）です。各校は衛星放送で結ばれ，どこにいても東京と同レベルの授業が受けられるので，地方在住の人も安心です。来春には「ゲーム・キャラクターデザイン科」と「ゲーム・シナリオライター科」も新設されます。また，YAGならではの学科も多数用意されています。「モーションキャプチャ・デザイナー科」では，日本に数台しかない機材を使ってキャプチャ実習を体験。また，「デジタル映像エキスパート科」ではパソコンの組立ても学習することができます。さらに，同時に二つの学科を受講することが可能になる「ダブルスタディー制度」も導入されるなど，カリキュラムが一層充実します。

「良くて，安くて」をモットーにしているだけあって，入学金や授業料が格安なのも魅力の一つです。とくに大阪校，名古屋校，福岡校では，開校10周年記念キャンペーンを実施中。初年度は65万円で入学でき，2年時へは40万円で進級できるなど，学費で悩んでいる人は参考にしてください。

'99年度
「ゲーム・キャラクターデザイン科」開設
「ゲーム・シナリオライター科」開設
「ダブルスタディー制度」開始



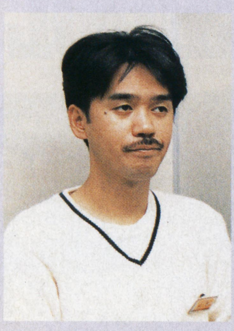
基礎からしっかり勉強することで，入学後にはこのような作品を作ることができるようになります

講師から言う

今春4月より「ダブルスタディー制度」開始！

'99年4月より，同時に2学科を受講できる「ダブルスタディー制度」がスタートします。ゲーム業界もニーズが多様化しているため，幅広い知識が求められるようになってきました。そんな現場の動向にいち早く対応しているのが，このダブルスタディー制度なのです。

YAGは魅力的な学科を多数そろえているうえ，授業が半日ですから，残りの時間で別の学科も受講できるのは魅力的です。しかも，二つ同時に受けると学費は割引になるという特典も用意されています。もちろん，その分課題は増えますから，受講者はそれなりの努力が必要ですが，本人にやる気があれば，知識面でほかの人に大きく差をつけるけることができますよ。



CG学部長ゲーム関連科の山下 悟先生





「デジタル映像エキスパート科」ではマシンの構造から学ぶことで，基礎がしっかり身につきます。「モーションキャプチャ・デザイナー科」は，キャプチャ実習とオブジェクトへのアサインを実習します

先輩から言う

勉強によいコトがこんなにそろっています！

●専用寮を完備
希望者全員に格安の専用寮に居住できます

●YAGホームドクター24
いつでもどこからでも，無料で専門医に健康・医療の電話相談ができるシステムです

●無料自由選択講座
「実践英会話講座」「コンピューターグラフィックス基礎講座」「一般教養学科」などの講座も用意されています

●学習援助金制度
特待生に選ばれると年間で12万円，特育生に選ばれれば36万円の援助金が受けられます

●学院が海外旅行をプレゼント
毎年「実践英会話講座」の成績優秀者には，アメリカ旅行のプレゼントがあります

●生徒作品市販化
生徒が制作したゲーム等は市販され，利益はすべて生徒に配当されます


平成11年4月
入学生
願書受付中
平成11年度 入学案内書
無料 進呈
見学随時
（月～金 10:00～4:30）
大阪校
名古屋校
福岡校
創立10周年記念
65万円入学！ さらに 入学祝金10万円贈
24時間、無料で医療健康相談！
専用寮・格安居住！
特待生12万円
特育生36万円
支給
無料 1日体験入学（YAG学院各校で）/学院説明会（全国主要都市で）
学費は「国の教育ローン」をどうぞ
お問い合わせ ☎03-3379-3630
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-2
代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
1年間の学費で2年間学べる
声優タレント科の
「オンステージ・システム」
ウレシイ
125万円の年間学費で同時に
2学科学べる
「ダブルスタディ・システム」
ヤッタル
賀春翔日
デジタル映像・作画力を鍛えて30年
PS版ゲームソフト「後夜祭」2/25発売予定
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員 社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
代々木アニメーション学院プロモーション協力作品「後夜祭」
Illustration:Haruhiko Mikimoto
©1998 shoeisha Co.,Ltd/アストロビジョン
東京校
原宿校
ひがし校
横浜校
大阪校
名古屋校
福岡校
仙台校
札幌校
広島校
大宮校
沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京・名古屋・大阪 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-2 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



カルチャーブレーン
コンピュータアート学院

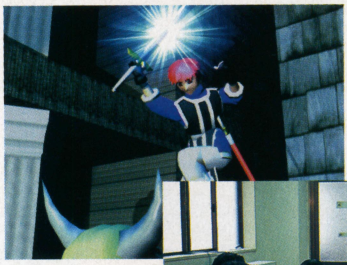
●問い合わせ先
〒130-0012　東京都墨田区太平2-5-7
電話：学院本部　03-3829-0867
交通：JR錦糸町駅から徒歩5分

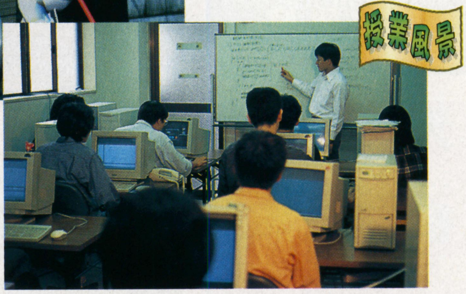
オープン優待入学制度で学費の悩み解消

カルチャーブレーンコンピュータアート学院は，ゲームメーカー「カルチャーブレーン」が運営するゲーム・クリエイター・スクールです。ゲームメーカーが直接運営するだけあって，独自の「プロ養成教育システム」をカリキュラムに導入し，現場直結型のクオリティの高い授業を行なっています。

最も注目したいのは，今年4月より導入される「オープン優待入学制度」です。簡単な審査だけで，一般入学に比べ2年間で110万円の学費免除が受けられるようになります。もちろん，まったくのパソコン初心者でもやる気次第で優待入学が可能となるので積極的に応募してください。

さらに，学院の審査をパスして「学院特待生」や「企業特待生」に認められると，50～100万円の奨学金が支給される特待生制度も整っています。ほかにも，学費分割納入制度や入学金後払いの延納制度などさまざまな支援制度が充実しており，学費に悩んでいる人も安心して授業に専念できる環境が整っています。





能力に応じたきめ細かい指導も魅力のひとつです。特に「本科充実コース」では，就職するまで完全サポートをしてくれるという徹底した指導を行なっています

体験入学＆学校説明会及び願書締めきりスケジュール

	体験入学＆学校説明会	願書締めきり
アミューズメントメディア総合学院	2/11，2/21，3/7，3/13，3/20（東京校）	3/31
日本ゲームソフト学院	2/13，2/27，3/13，3/20，4/24	4/3
バンタン電脳情報学院	平日 10:00～17:00（随時）	第3期 2/27，第4期 3/23（ただし定員になり次第締めきり）
コナミコンピュータエンタテイメントスクール	2/20，3/6（東京校）	第1期 2/28，第2期 3/20
デジタルエンタテインメントアカデミー	3/8 14:00～16:00	2/12，3/19
ヒューマンクリエイティブスクール	2/14，3/7 10:30（予約不要）	3/31
代々木アニメーション学院	3/14，4/4（東京校）	3/31
カルチャーブレーンコンピュータアート学院	2/13，2/27，3/13，3/27，4/10	定員になり次第締めきり

＊体験入学＆学校説明会に参加を希望される人は，事前に電話で予約してください。
＊東京校以外のスケジュールについては各校事務局にお問い合わせください。
＊願書締めきり日の詳細は各校事務局にお問い合わせください。

販売店プロ・アドバイザーが ズバリ！







春の新型パソコン購入チェック・ポイントはココだ！

毎年この時期になると，新入学や入社に備えて「パソコンを買おう！買い換えよう！」と思っている人も多いと思います。それに合わせて，各パソコン・メーカーも新機種を続々と発売してくるわけですが，何の情報もなしにいきなり新機種を買うというのもちょっと冒険です。

そこで，マイコンBASICマガジン編集部では，98年冬に売れた各社メーカー製パソコンのランキングを調査し，さらにパソコン・ショップのプロ・アドバイザーの意見をもとに，99年春の新機種に関するポイントをあげてみました。

どんな機種が売れていて，この先，どんな機種が人気になりそうか。今回の特集では「ここを押さえておけばまちがいなし！」という情報を紹介していきます。

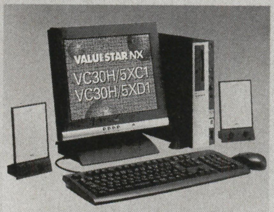
新規購入や買い換え時にはぜひ参考にして，買って得する新型パソコンを手に入れましょう！

デスクトップ・パソコン編
99年春新型パソコンの売れ筋徹底予想 コレを選べばまちがいなし!

ラ ン キ ン グ

98年冬の デスクトップ・パソコン 売れ筋ベスト3! 省スペース液晶デスクトップ型

NO.1



NEC　VALUESTAR NX VC30H/5XD1

CPU:Celeron-300MHz(300A)
RAM:64MB
HDD：4.3GB
CRT:14.1インチTFT液晶
実売価格：約25万円
特徴:抜群のコンパクトさを実現しながら，空きPCIスロットを2基搭載。

NO.2



富士通FMV-CⅧ 35L3

CPU:Pentium II-350MHz
RAM:64MB
HDD:4.3GB
CRT:15インチTFT液晶
実売価格：約30万円
特徴：CPUとしてPentium IIを搭載。大きめの15インチTFT液晶ディスプレイを採用。40種類以上にもおよぶ豊富なソフトが付いてくる。

NO.3



ソニーPCV-M350L3

CPU:AMD-K6-2-350MHz
RAM:64MB
HDD:6.4GB
CRT:13.3インチTFT液晶
実売価格:約25万円
特徴:光デジタル・オーディオ出力装備。ワイヤレス・キーボード採用。

98年は液晶デスクトップ誕生の年

これまでデスクトップ・パソコンといえば，筐体の大きさに合わせてフルタワー型，ミニタワー型，デスクトップ型（横型）などという分類のしかたをしていましたが，98年はそういった分類のしかたが大幅に変わった年でもありました。

その要因を作りだしたのは，何と言ってもノート・パソコンのような省スペース性をメインに打ちだし，コンパクトな本体に加えCRTに液晶ディスプレイを採用した『液晶デスクトップ・パソコン』の登場です。

これまで，コンパクトをウリにしたパソコンはいくつもありましたが，「小型化することで拡張性が犠牲になったパソコン」がほとんどでした。ところが，小型化の技術が進むと共に，USBといった新たなインターフェース規格の登場で，拡張性を失うことなくデスクトップ・パソコンを小型化することができたわけです。

99年春のデスクトップ・パソコンのねらいどころはこんなスペックだ!

CPUは……▶Pentium Ⅱ-400MHz，Celeron-366MHz／400MHz，K6-2-400MHzを狙え！

プロアドバイザーの売れ筋予想コメントにも“マイナー・チェンジ”という言葉があるように，今年の春は，売れ筋の現行機種のスタイルを継続して，CPUを高速化した機種を打ちだしてくるようです。

おそらく今回の新ラインナップでは，これまでPentium Ⅱを採用していた上位シリーズなら400MHz版を，Pentium Ⅱの廉価版プロセッサであるCeleronを採用していたエントリー・シリーズなら366MHz版と400MHz版が登場することが考えられます。

また，K6-2シリーズに400MHz版が登場したこともあって，Socket7のマザーボードを採用しているシリーズからは400MHz版の登場が予想されます。

K6-2-400MHz版にくらべて，Celeronの366MHz版，400MHz版が安いため，Celeronを採用したマシンの価格がやや割安に設定されるハズです。

気になるPentium Ⅲの動向

1月12日にインテルから新しいPentiumシリーズのブランド名を『Pentium Ⅲ』（コードネームKatomai（カトマイ））にするという発表がありました。実際の製品発表は今年の2月から3月にかけて行なわれる予定だそうです。性能や価格等は不明ですが，Pentiumシリーズの最上位シリーズですから，その処理能力には期待が持てます。

価格は……▶25万円台を狙え！

98年冬の売れ筋マシンは，すべて実売価格がだいたい25万円台という結果がでています。どのメーカーも，実売価格を25万円台に設定し，バランスのよい製品を発表してくることが大いに予想されます。

また，Celeronなどの廉価版CPUを採用して本体価格を抑え，他の機能面を強化するメーカーも増えそうです。

メモリ……▶64MB標準マシンを選択しさらに64MBを拡張！

インターネットに接続してホームページを見たり，デジカメをつないで画像加工をするときに，効率よくパソコンを操作するなら，メモリの増設を考える必要があります。

現在のデスクトップ・パソコンの平均的なメインメモリ搭載量は64MB。Windows98を動作させると，約7割近くはシステムに取られてしまうため，残りで大きな画像を何枚も表示させようとすると，ハードディスクへのスワップが頻繁に起き，マシンの操作性能はどんどん低下してしまいます。

現在，64MBのメモリの実売価格は約12,000円程度。“12,000円で本体メモリが2倍”になることを考えると，購入のときにメモリ増設を検討する必要，大いにアリです。

購入のための基礎知識①

Pentium IIとCeleron どっちを選ぶ？

Pentium IIプロセッサは，Pentium Proが持つ命令の実行順序を予測する『ダイナミック・エグゼキューション』機能と，同じくPentium Proの持つ命令の同時多重処理技術である『デュアルインディペンデントバスアーキテクチャ』，さらにCPUの空き時間をうまく利用してMEPGのデコードやビデオ再生のパフォーマンスを向上させるIntel MMXテクノロジの『メディアエンハンス』機能を統合して持っています。

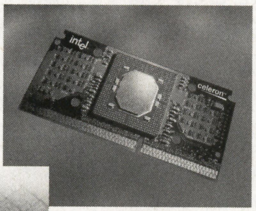
そうしたPentium IIから，外部キャッシュである『L2キャッシュ』を除いたものが，廉価版プロセッサCeleronとして登場しました。

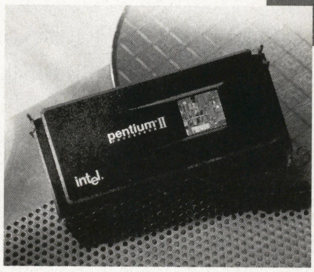
しかし，最初のCeleronはPentium IIとの対価格／性能比的に悪く，高くて遅いという印象がありました。

それを解消すべく登場したコードネームMendocinoと呼ばれるCeleronは，価格を下げたうえにPentium ProのようにL2キャッシュを内蔵してしまったため，Pentium IIとCeleronの機能的な差は縮まりつつあります（同クロック製品において演算の種類によってはCeleronのほうが速い場合もあるほど）。

ただ，動作クロックにおいても366MHz版／400MHz版が登場したりと，Pentium IIに追いつく勢いのCeleronですが，今のところL2キャッシュ容量はPentium IIよりも少ないし，Pentium IIのように100MHzベース・クロックで動くCeleronは登場していません（Celeronは66MHzベース止まり）。

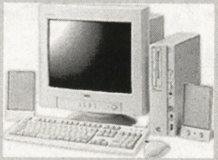
CPUパワーを必要とするビデオ編集やCG，かなり凝った3Dゲームをストレスなく遊ぶならPentium IIを，インターネットやワープロ，表計算，ちょっとした3Dゲームで遊ぶといった使いかたがメインならCeleronを選ぶのがコツです。





ランキング

98年冬のデスクトップ・パソコン 売れ筋ベスト3！ CRTデスクトップ型



NO.1

NEC VALUESTAR NX VE30H/55D

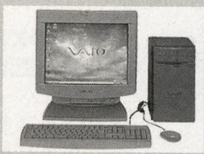
CPU:Celeron-300MHz（A）
RAM:64MB
HDD:4.3G
CRT:15インチ（フラット・フェイス）
実売価格:約18万円
特徴：省スペース液晶デスクトップの中でも一番小さい筐体を採用。PCIスロットが2基使えるので拡張性もバッチリ！



NO.2

IBM Aptiva D1J(2156-1J5)

CPU:IBM 300 MMX
RAM:64MB
HDD:3.2GB
CRT:15インチ（フラット・スクウェア管）
実売価格:約14万円
特徴:何といっても低価格。CPUはK6-300MHzと同等の速度の互換チップ。



NO.3

ソニーPCV-S510V7

CPU:Pentium II-333MHz
RAM:64MB
HDD:6.4GB
CRT:17インチ（トリニトロン管）
実売価格:約23万円
特徴:iLINK端子を経由したDVフォーマットによるデジタルビデオ編集が可能。ディスプレイにはチューナ搭載。

新製品速報

春の新製品速報！①

日本ゲートウェイ2000からCeleron-366MHz／400MHz搭載のパソコン4モデル発売に！

Gateway GP6-366C（366MHz） 価格123,800円
GP6-366C（366MHz，DVD／MPEGモデル） 価格157,800円
GP6-400C（400MHz） 価格123,800円
G6-400C（400MHz，DVD／MPEGモデル） 価格145,800円

＞問い合わせ先
日本ゲートウェイ2000
■0120-54-2001
＞http://www.gw2k.co.jp／

今回発売になったのは，Celeron-300MHz搭載の15インチCRTセットモデル（GP6-366C）とCeleron-400MHzを搭載した17インチCRTセットモデル（GP6-400C）の二つのラインナップです。さらにそれぞれのモデルには，DVD-ROMドライブとMPEGデコーダを搭載したプロフェッショナル・タイプ（G6-366C／G6-400C）が準備されています。

なお，くわしい試用レポートは次号で紹介します！

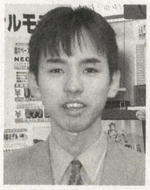
主なスペック

	G6-400C GP6-400C	G6-366C GP6-366C
CPU	Celeron-400MHz	Celeron-366MHz
RAM	64MB（SD-RAM）	
CRT	17インチ（EV700）	15インチ（EV500）
VIDEO	NVIDIA RIVA 128zx 8MB SDRAM	AGP 3D ATI Rage Pro 4MB AGP
HDD	6.4MB Ultra ATA	
Drive	4倍速DVD-ROM 32倍速CD-ROM	4倍速DVD-ROM 32倍速CD-ROM
モデム	56kbps/V.90 オプション	56kbps/V.90 オプション



コメント

プロアドバイザに聞いた 99年春のデスクトップ・パソコンはこう買え！



TUKUMOパソコン本店 2F副主任 菊池直也さん

キーワードは，『省スペース型』，『液晶ディスプレイ』，『25万円台』

おそらく今春の新製品ラインナップは外観的な変更はなく，各社，現行機種のCPUをマイナー・チェンジしてくると思います。この冬は，省スペース型の液晶デスクトップでPentium IIの300MHzとか333MHzあたりを搭載したマシンがよく売れましたから，つぎは省スペース液晶デスクトップのPentium IIの400MHzが同じ価格帯で出てくるはずです。価格的には，25万円台。ハイスペックマシンが欲しいなら30万円台ですね。

この冬はNECの省スペース液晶デスクトップがとてもよく売れたんですが，おそらく春も傾向は変わらないと思います。本体が小さくてもPCIバスが二つ空いていることは，MOなどをつなごうとしてSCSIカードを拡張しても，まだもう1枚拡張できるワケですから結構重要だと思います。ゲームで遊ぶなどの趣味の目的でパソコンを使おうと思っている人は，もう何もさらさないじゃ困りますからね。デザイン的には白よりもグレーや黒が売れていますよ。

ちなみに，3Dゲームで遊ぶならちょっと高くてもCPUやメモリが100MHzベースクロックで動くPentium II-350MHz以上のマシンをオススメしています。

ビデオを編集したいという人なら迷わずVAIOのPCV-S610や710の後継機種が狙い目ですね。

購入のための基礎知識②

USBポートはほぼ無限の拡張性を持つ！

もとはと言えば，電話とパソコンの接続を図るために開発されたUSB（Universal Serial Bus)」規格ですが，現在はパソコン周辺機器用の手軽なインターフェースとして多く利用されるようになりました。USBに対応した周辺機器の種類も増え，TA（ターミナル・アダプタ)，キーボードやマウス，デジタルカメラ，プリンタ，スキャナ，ジョイスティックなど，すべて接続することが可能になっています。プリンタはパラレル，スキャナはSCSI，ジョイスティックはゲーム端子へ…と，とにかくいろんな形状を覚えて接続しなければならなかった機器の拡張が，USBの場合，すべてを同じインターフェースにつなぐこともできるわけです。

現在，USBハブと呼ばれる分岐機器を使うと，1台のパソコンに127個もの周辺機器を接続できます。

PCIスロットが一つしか空いていない場合でも，USB端子があればさまざまな周辺機器がつながります。現在，ほとんどの機種にUSB端子が準備されているので，「操作のしやすい前面パネルに設置してある」とか「ディスプレイにUSBハブが付いている」といったポイントに注意してパソコンを選びましょう。

USB対応製品も増えてきているので，現在未対応の周辺機器のUSB対応化に期待したいものです。

購入のための基礎知識③

ゲーム・ユーザーのパソコン選び！

ゲームを楽しむとなれば注意したいのがCPUや3Dアクセラレータ，ディスプレイなどの問題です。

最近のパソコン用のゲームは，3Dを駆使したゲームが多く，CPUに対して膨大な処理能力が求められる場合が多いようです。ですから，リアルなフライト・シミュレータや3Dポリゴンを駆使したゲームなどで遊ぶ場合は，Pentium Ⅱでも350 MHz以上のCPUは欲しいところです。

また3Dポリゴンを使用したゲームの場合は，テクスチャ用にメモリを要求するものがあります。

NECのVALUESTAR NXシリーズなどに搭載されているRIVA128はVRAMとして4MB搭載されています。これでも3Dゲームは遊べないことはありませんが，3Dアクセラレータ・カードを増設すれば，コマ落ちのない快適できれいな画面で遊ぶことが可能になります。

ゲームでバリバリ遊びたいという人は，RIVA TNT16MB（フレーム・バッファ用8MB＋テクスチャ用8MB）版のようにVRAMをたくさん搭載したアクセラレータ・カードを拡張しましょう。

また，一般的に液晶ディスプレイはゲームに向かないという説がありましたが，最近の液晶ディスプレイは反応スピードが速くなっているため，プレイに支障が起きることはまずありません。しかし，もしもゲーム用にパソコンを買う場合に液晶ディスプレイを選ぶときは，お店などで液晶の反応速度を確かめてから購入するようにしましょう。

コ　メ　ン　ト

プロアドバイザに聞いた 99年春のデスクトップ・パソコンはこう買え！



LAOX副店長 林　正浩さん

省スペース液晶デスクトップを狙うならノート・パソコンも検討してみては？

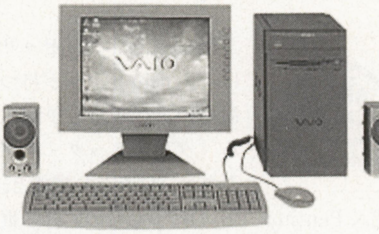
やはり，この春も省スペース液晶デスクトップの調子はいいと思います。液晶ディスプレイのサイズも，14インチや15インチの製品が多く登場してくると思います。そういった意味では，10万円台のいわゆる千ドルPC路線のモデルとPentium Ⅱ-400MHzあたりの30万円弱のハイエンド指向のモデルに分かれていくと思います。

インターネットやワープロ，表計算といった使いかたなら安い価格帯のものを，「3DグラフィックやCD-Rを制作するシステムがほしい」といった本当に実力のある製品が欲しいならハイエンド・マシンというように「何をやるか」によって二つの価格帯を選ぶことになると思います。

それから，アプリケーションの容量がどんどん大きくなる傾向にあるので，大容量ハードディスクを搭載した製品を選んでおいたほうが得ですね。

最近のノート・パソコンの売れ筋はオールインワン・タイプの製品がダントツなんですが，CPUパワー的に多少は劣るものの，機能的には省スペース液晶デスクトップと同等の位置にあります。ですから，例えば家の中でも部屋で使ったり居間で使ったりと，少しでも移動して使うことを考えている人には，省スペース液晶デスクトップよりも，むしろノート・パソコンをすすめることもあります。

オ　ス　ス　メ 他にこんなモデルもあるぞ！



拡張性重視&省スペース！
マイクロタワー液晶デスクトップ・モデル
ソニーPCV-S510L3

CPU:Pentium Ⅱ-333MHz
RAM:64MB
HDD:6.4GB
CRT:13.3インチTFT液晶
実売価格:約25万円
特徴:売れ筋CRTデスクトップ・パソコンの第3位であるPCV-S510シリーズの液晶ディスプレイ・モデル。

拡張性を重視しつつも 省スペースを図りたい人向け

筐体にマイクロタワーを採用することで，拡張性も十分。しかも，場所をとらない液晶ディスプレイ採用で，少ない面積で設置できる。また，PCV-S510L5の場合，デジタル・ビデオの編集機能を持つため，省スペースを考えながらビデオを楽しみたいホビー・ユーザーにはバッチリ！

まさに，拡張性を失うことなく，省スペースを実現したい人向けのタイプです。



デスクトップとノートの長所を獲得！
一体型液晶デスクトップ・パソコン
日立FLORA Prius310J (3104ST30J)

CPU:Celeron-300MHz（A）
RAM:64MB
HDD:4.3GB
CRT:14.1インチ・スーパーTFT液晶
実売価格:約28万円
特徴:美しい14.1インチスーパーTFT液晶搭載。薄型本体にPCIスロット1基装備。LAN機能内蔵。Pentium Ⅱ-350MHzモデルもアリ。

ノート・パソコンでは 拡張性やパワーが物足りないという人に

オールインワン・タイプのノート・パソコンと同じ周辺機器を装備し，省スペースながらPCIスロットが使える，一体型液晶デスクトップ・パソコン。ノート・パソコンのCPUパワーでは物足りない人向けに，デスクトップ並みのパワーを持つCPUを搭載したモデルも準備されています。

一体型液晶モデルは主にオフィス向けと思われがちですが，一体型なので場所もとらず，ふつうのデスクトップ・パソコンにくらべても持ち運びがラクなので，ラップトップ・パソコンとして家庭での使用も十分考えられます。

春の新製品速報②

ソニーのVAIOシリーズがラインナップを一新 Pentium Ⅱ-400MHz搭載のマイクロ・タワーと K6-2-400MHz搭載の省スペース・バイオコンポ発売！

■問い合わせ先
VAIOカタログセンター　☎03-5454-0700

※モデル名とCRTセット

13.3インチTFT液晶	15インチTFT液晶	17インチCRT	15インチCRT	搭載CPU
	PCV-S620L5	PCV-S620V7		Pentium Ⅱ-400MHz
PCV-S520L3		PCV-S520V7	S520V5	Pentium Ⅱ-400MHz
PCV-M370L3		PCV-M370V7	PCV-M370V5	K6-2-400MHz

オープン価格

主な仕様

	PCV-S620	PCV-S520	PCV-M370
CPU	Pentium Ⅱ-400MHz		K6-2-400MHz
RAM	64MB		
HDD	10.8GB		6.4GB
DRIVE	CD-RWドライブ	CD-Rドライブ	CD-ROMドライブ
VIDEO	Matrox MGA-G200（VRAM8MB）	ATI RAGE PRO TURBO AGP (VRAM4MB)	
モデム	56kbps／V.90		
備考	iLINK端子搭載 TVチューナ付き リアルタイムMPEG2 エンコーダ搭載	iLINK端子搭載	光デジタル・オーディオ出力端子搭載





TVチューナ付きのリアルタイムMPEG2エンコーダを搭載したビデオ編集マシンであるPCV-S610の後継機種『PCV-S620』は，映像機能を強化したマイクロタワー型デスクトップ・パソコン。CPUにPentium Ⅱ-400MHzを採用し，64MBメモリ，10.8GBHDD，CD-RWドライブ(CD-Rの書き込み4倍速，CD-RWの書き込み2倍速)，Matrox MGA-G200ビデオチップ(VRAM8MB)，56Kbps/V.90モデム，iLINK端子を搭載しています。

『PCV-S520』はiLINK端子を搭載しているため，標準添付のソフトウエア『DVgate motion Ver.1.3』を使い，DVカメラから映像を取り込み，デジタル・ビデオ編集が可能だったPCV-S510の後継機種にあたります。ハードディスクが6.4GBであることと，32倍速CD-Rドライブを採用している以外は，『PCV-S620』と同じスペックになっています。

『PCV-M370』は，光デジタル出力端子を備えたオーディオ・コンポサイズのPCV-M350の後継機種にあたり，CPUにK6-2-400MHz(外部バス100MHz)を採用。64MBメモリ，6.4GBハードディスク，24倍速CD-ROMドライブ，ATI RAGE PRO TURBO AGPビデオチップ(VRAM4MB)，XG/GM互換MIDI音源，光デジタル・オーディオ出力。56Kbps/V.90モデムなどを搭載しています。光デジタル・オーディオ出力端子からは，Windows標準のWAVEやMIDIサウンド，音楽CDのオーディオ・トラックをデジタル出力することが可能になっています。

外観や機能についての変更はなく，今回はCPUの強化のみのマイナー・チェンジになっています。

春の新製品速報③

NEC　初のK6-2搭載マシンを含む新ラインナップ発表！

（すべてオープン価格）

■VALUESTAR NX R

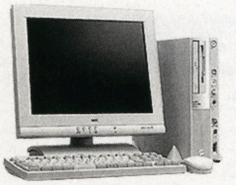
新登場のRシリーズVR40L/6は，CPUにK6-2-400MHz採用のミニタワー・デスクトップ。メモリは標準で64MB，24倍速CD-ROMドライブ，4.3GBハードディスクを搭載。価格は約25万円。同じくK6-2-333MHzを搭載したVR33L/6（10万円台前半）もあります。

■TVモデル

ミニタワー・デスクトップのVALUESTAR NX VT35D/6は，TVチューナとビデオ・キャプチャ・ボードを搭載。TV放送を320×240ドットでハードディスクに録画できる他に，データ放送の受信も可能。CPUにはPentium Ⅱ-350MHzを採用し，メモリは標準で64MB，8.4GBハードディスク，2倍速DVD-ROMドライブ（CD-ROMとしては20倍速）を搭載しています。付属ディスプレイは17インチCRT。価格は30万円前後になりそうです。

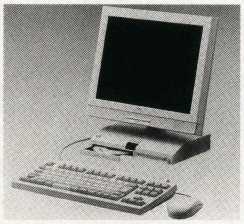
■省スペース液晶デスクトップ・モデル

CPUにPentium Ⅱ-450MHz採用のVC45D/6と，Pentium Ⅱ-400MHz採用のVC40D/6，さらにPentium Ⅱ-350MHz採用のVC35D/6，Celeron-366MHz採用のVC36H/6が登場しました。メモリ標準64MBと24倍速CD-ROMドライブを搭載。ハードディスクはPentium Ⅱモデルが8.4GB，Celeronモデルが6.4GB内蔵しています。液晶ディスプレイは，最上位機種のVC45D/6が15インチ，その他が14.1インチ液晶TFT製品が付属しています。価格は，VC45D/6が40万円台後半，VC40D/6が40万円前後，VC35D/6が30万円前後，VC36H/6が20万円前半になりそうです。



■省スペースCRTデスクトップ・モデル

CPUにPentium Ⅱ-400MHzを搭載したVE40D/6と，Pentium Ⅱ-350MHz採用のVE35D/6，Celeron-366MHz採用のVE36H/6が登場しました。メモリは標準64MB，24倍速CD-ROMドライブを搭載。ハードディスクは，Pentium Ⅱマシンが8.4GB，Celeronモデルが6.4GB内蔵しています。ディスプレイは，Pentium Ⅱモデルが17インチCRT，Celeronモデルが15インチCRTを採用しています。



■ボックスレス

コンパクトな液晶一体型で話題を呼んだボックスレス・モデルにも新製品が登場。CPUにPentium Ⅱ-266MHzを採用。メモリは標準64MB，ハードディスク4.3GBを搭載。ディスプレイは15インチTFT液晶を採用しています。なお，色はスタイリッシュ・グレーのみ。

春の新製品速報④

富士通　新CPU登場に合わせてデスクトップ・シリーズすべて一新！

■FMV-DESKPOWERコンパクトCシリーズ

省スペース・デスクトップFMV-DESKPOWER Cシリーズには，大型広視野角15インチTFT液晶ディスプレイを採用したFMV-DESKPOWER C IX35LとC IX40Lc，C IX40Lが登場。C IX35LはCPUにK6-2-350MHzを，C IX40LcはCeleron-400MHzを，最上位機種にあたるC IX40LはPentium Ⅱ-400MHzをそれぞれ搭載しています。

メモリは標準64MB，ハードディスクは6.4GB，24倍速CD-ROMドライブを搭載。他に，17インチフルフラットCRTを採用したモデルC IX357（K6-2-350MHz）とC IX407C（Celeron-400MHz）と15インチCRTを採用したモデルC IX355（K6-2-350MHz）があります。

■FMV-DESKPOWERデスクトップSシリーズ

横置き筐体のFMV-DESKPOWER Sシリーズは，Celeron-400MHzを採用したC IX405c（15インチCRT）とC IX407c（17インチ・フルフラットCRT）の2機種，Pentium Ⅱ-400MHzを搭載した最上位機種C IX407（17インチ・フルフラットCRT）が登場しました。メモリは標準で64MB，ハードディスクは6.4GB，32倍速CD-ROMを搭載しています。

■FM-DESKPOWERマイクロタワーMシリーズ

マイクロタワー筐体を採用しているFM-DESKPOWER Mシリーズには，Celeron-366MHzを採用したM IX365（15インチCRT）とM IX367（17インチ・フルフラットCRT），M IX36L（14インチTFT液晶）の3機種が登場。メモリは標準で64MB，ハードディスクは6.4GB，32倍速CD-ROMドライブを搭載しています。



■FMV-DESKPOWERプリシェ

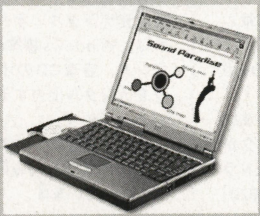
一体型液晶デスクトップのプリシェ・シリーズからは，Celeron-366MHzを採用したFMV-DESKPOWER プリシェ model936T（ペンタッチ操作可能な12.1インチTFT液晶モデル／800×600ドット表示）と，model936X（13.3インチTFT液晶モデル／1,024×768ドット表示）が登場しました。それぞれのモデルには，『一太郎9パック＋Lotus1-2-3 98』を搭載したモデルと，『Word 98+Excel 97』搭載のモデルがあります。メモリは標準64MB，ハードディスク6.4GB，24倍速CD-ROMドライブ，2Wステレオ・スピーカを内蔵しています。



ノート・パソコン編
99年春新型パソコンの売れ筋徹底予想 コレを選べばまちがいなし！

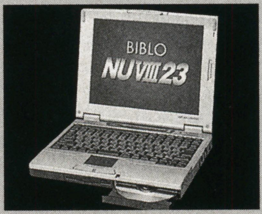
ランキング
98年冬のデスクトップ・パソコン売れ筋ベスト3！
オールインワン・ノート型

第1位



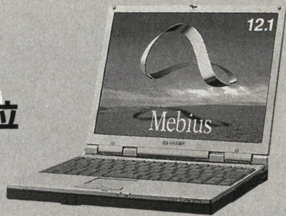
NEC LaVie NX LW23D/53D
CPU:モバイルPentium II-233MHz
RAM:64MB
HDD:4.3GB
CRT:13.3インチTFTカラー液晶
実売価格:約28万円
特徴:13.3インチの大きなディスプレイ。1,024×768で65,536色表示可能！

第2位



富士通FMV-BIBLO NU VIII23
CPU:MMX Pentium-233MHz
RAM:64MB
HDD:3.2GB
CRT:12.1型TFTカラー液晶
実売価格:約23万円
特徴:ビジネス，ゲーム，インターネットなど30種類にもおよぶソフトウエアが充実。

第3位



シャープ Mebius PC-FJ10
RAM:64MB
HDD:4.3GB
CRT:12.1インチTFTカラー液晶
実売価格:約29万円
特徴:CD-ROMドライブとフロッピーディスク・ドライブはユニットごと差し替えで使用。オリジナル・アニメーション・ソフトやビジネス・ソフト，インターネット・アプリケーションなどソフトも充実。

デスクトップに迫るオールインワン・ノートと携帯型モバイル・ノートへ二分化

98年はノート・パソコンとデスクトップ・パソコンとの機能的／性能的な境界線がなくなった年でした。CPUの技術革新が進み，ノート・パソコンでもモバイルPentium IIなどのハイパワーCPUを搭載することができるようになりました。さらにフロッピーディスク・ドライブやCD-ROMを内蔵したうえ，ちょっと大きめの液晶ディスプレイを採用すれば，たたんで移動が簡単な据え置き型ノート・パソコンになるわけです。

これまでノート・パソコンといえば「2台目のサブマシン」という印象がありましたが，最近のそうしたオールインワン・ノートを1台目のメインマシンとして購入する人も多いようです。

その反面，そうした「据え置き型で使うノート」とは逆に，最低限の機能を搭載した「どこへでも持ち運べるノート」も多く登場しました。いわゆるモバイル・ノートです。フロッピーディスク・ドライブやCD-ROMドライブを外付けにすることで，A4やB5ファイル・サイズへとどんどん小型軽量化してしていきました。

こうして，基本的にはデスクトップ・パソコンのように据え置いて使い，ときには簡単に移動させることもできるオールインワン・ノートと，いつも携帯して使うモバイル・ノートの二分化が進んだわけです。

99年春のノート・パソコンのねらいどころはこんなスペックだ！

CPUは ▶ モバイルPentium II-300MHz，モバイルCeleron 266/300MHzが狙い目！

デスクトップ・パソコン同様に，ノート・パソコンも現行機種のCPUをマイナー・チェンジした製品が多く登場してきます。

モバイルPentium II-266MHzを搭載していた製品は300MHz版を採用，MMX Pentium-233MHzを採用していた製品はモバイルCeleron 266/300MHz版を採用といったように，CPUのパワーアップがメインになると予想されます。

低価格で高性能なモバイルCeleron-266MHz/300MHz版が登場したことにより，登場したばかりのモバイルCeleron搭載のノート・パソコンが早くも発売にもなりました（NEC LaVieシリーズ，富士通BIBLOシリーズなど）。

価格は ▶ 25万円台が中心！

デスクトップ・パソコンの売れ筋と同様に，98年冬は25万円台のノート・パソコンの売れ行きが好調でした。デスクトップ・パソコンに限らずにノート・パソコンにおいても新製品の実売価格帯を25万円台～30万円台に設定し，価格と性能のバランスのよい製品を発売してくるのではないでしょうか。

メモリは ▶ 64MB標準でOK！

ノート・パソコンとはいえ，同じWindows98が動くワケですから，メモリは標準で64MBはほしいところです。ただし，ノート・パソコン用のメモリがまだデスクトップ用ほどに安くなっていないことや，3DCGソフトやフォトレタッチ・ソフトなどのメモリを多く消費するソフトの使用はあまりメインとしては考えられないため，絶対的に増設する必要はないでしょう。

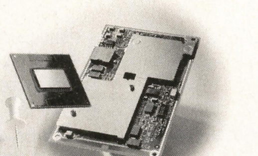
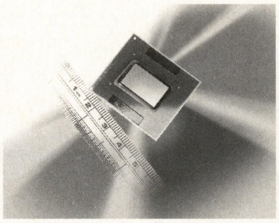
液晶ディスプレイは ▶ 13.3インチから14インチが狙い目！

ノート・パソコンといえども，画面が広いことに越したことはありません。現在の売れ筋機種からは12インチ液晶ディスプレイを搭載した機種が徐々に消えつつあることもあり，液晶ディスプレイは13インチ以上ある製品を選ぶようにしましょう。

購入のための基礎知識④

モバイルPentium IIとモバイルMMX Pentium。どっちを選ぶ？そして，モバイルCeleronも登場!!

モバイルPentium IIはデスクトップ用Pentium IIに，省電力，小型化といった技術を投入されて開発されたノート・パソコン向けのCPUです。MMX Pentiumをベースに開発されたモバイルMMX Pentiumと比較すると，同クロックで40％～130％もパフォーマンスが向上していると言われています（インテル発表）。

省電力といった点では，クロック数の低いモバイルMMX Pentiumがかなり有利なため，電源の取りにくいところで利用される機会が多い携帯モバイル・ノートに多く採用されています。また，コスト的にも安く供給されていますので，筐体に高価な金属素材を使うことの多いモバイル・ノートには，まさにうってつけのCPUなわけです。

オールインワン・ノートにもモバイルMMX Pentiumが採用されている製品もありますが，基本的に据え置いて使うオールインワン・ノートならば，性能のよいモバイルPentium IIを選ぶべきでしょう。

モバイルCeleronやPentium II PE（キャッシュを内蔵して消費電力をさらに抑えた新型Pentium II）の登場によって，モバイルMMX Pentiumは徐々に姿を消していくのではないでしょうか。

コメント

プロアドバイザーに聞いた99年春のノート・パソコンはこう買え！



LAOX副店長
林　正浩さん
ノートの活用方法が広がっている！

オールインワン・ノートを1台目に買うお客さんが増えていますね。これまでノート・パソコンではできなかったと思われるような分野への対応が進んでいるので，ノートタイプといえどもメインマシンとして利用いただけるようになってきています。

たとえば，CD-Rがいい例なんですが，Ultra SCSIのPCカードも登場したおかげで，これまでデスクトップの独壇場と思われていたCD-Rを，ノート・パソコンで活用する人が増えてきています。CD-Rを焼くには大容量が必要になりますので，外付けハードディスクを増設していただくか，または大容量のハードディスクを搭載したモデルを使うことになりますね。そういった意味でも，デスクトップ，ノートに限らず，これからパソコンを買われるならハードディスクの容量に余裕があるものを選ぶのがコツだと思います。

また，ノートには据え置き型のオールインワン・ノートと，持ち運んで使うモバイル・ノートがあるわけですが，主に持ち運んで使う可能性がある場合には，モバイル・ノートをすすめています。1台目のマシンとしては若干力不足なところもありますが，きちんと周辺機器をそろえれば，十分に活用していただけると思います。

現在は，オールインワン・ノートがモバイルPentium II-266MHz，モバイル・ノートがモバイルMMX Pentium-233MHzが主流でしたが，おそらくこのつぎはモバイルPentium II-300MHz，モバイルMMX Pentium-266MHzあたりが主流になると思います。そういった意味では，モバイルCeleronの動向にも注目したいですね。

モバイルCeleronは単価が安いですから，本体価格が下がる分，さまざまな周辺機器をセットにしたモバイル・ノートを出してくるメーカーもあると思います。

モバイル・ノートは ▶ 付属品付きを選択するのが手かも!

モバイル・ノート・パソコンの価格帯は，CPUの低価格化にともなって，この先どんどん安くなることが予想されます。なかには安くなった分，これまでオプションだったCD-ROMドライブやフロッピーディスク・ドライブなどが標準で付属してくる製品も登場することでしょう。

そうでない場合でも，サードパーティから低価格なドライブ類が発売されているので，それを一緒に購入するのもいいかもしれません。

なお，各社のノート・パソコンには，マウスに代わる入力装置として，アキュポイントやトラック・パッドといったさまざまなポインティング・デバイスが準備されていますが，慣れるまでちょっと時間がかかります。実際，ノート・パソコンを購入する人の半数は，本体と同時にマウスも購入していくということなので，ノート・パソコンを購入するときにはマウスもお忘れなく！

ハードディスクは ▶ 4.3GB以上の大容量の製品を選ぶ

アプリケーション・ソフトの容量は年々大きくなるばかりです。今年登場するオフィス2000はフル・インストールで600MB～800MBになると噂されています。ノート・パソコンはデスクトップ・パソコンのように，簡単にハードディスクを増設／交換することはできないので，少しでも容量の大きい製品を選ぶことが重要です。

ランキング

98年冬のデスクトップ・パソコン売れ筋ベスト3！モバイル・ノート型

第1位



ソニーPCG-C1
CPU:モバイルMMX Pentium-233MHz
RAM:64MB
HDD:3.2GB
CRT:ウルトラ・ワイドXGA対応TFTカラー液晶（1,024×480）
実売価格:約22万円
特徴:MOTION EYEと呼ばれる27万画素CCDカメラを内蔵。240×37×140mmという小型サイズ。

第2位



ソニーPCG-505R
CPU:モバイルMMX Pentium-233MHz
RAM:64MB
HDD:3.2GB
CRT:10.4インチTFTカラー液晶（1,024×768）
実売価格:約20万円
特徴:厚さ19.8ミリのB5ファイル・サイズ。iLINK端子装備で，DVカメラから静止画を取り込むことができる。

第3位



パナソニックLet's Note comm／C33
CPU:モバイルMMX Pentium-233MHz
RAM:96MB（増設不可）
HDD:3.2GB
CRT:8.4インチTFTカラー液晶（800×600）
実売価格:約25万円
特徴:35万画素CCDカメラ内蔵。標準メモリが96MB。

コメント

プロアドバイザーに聞いた 99年春のノート・パソコンはこう買え！



TSUKUMO パソコン本店 1Fフロア長　瀬戸　勇さん

1ランク上を目指すか？
余った予算で周辺機器をそろえるか？

99年春の新製品は，おそらく現行機種のCPUを強化した品ぞろえになるかと思います。モバイルPentium Ⅱ-266MHzを採用していたマシンは300MHz版を，モバイルMMX Pentium-233を採用していたマシンは266MHz版を採用してくると思います。また，モバイルMMX Pentiumの300MHzも発表されているので，ハイエンド・マシンはそれを採用してくるハズです。

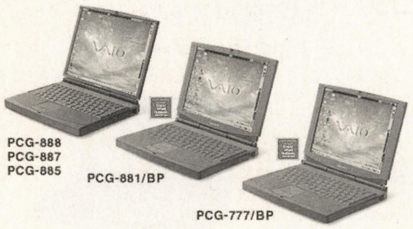
価格的には，マイナー・チェンジということで現行機種の価格を引きつぐことになるでしょう。これまでの売れ筋が25万円台の製品が多かったので，この春もどのメーカーでも同じ25万円台の製品を押してくると思います。

ノート・パソコンを選ぶポイントとして，画面の広さもあると思うんですが，どうしても広い画面がほしいとなると，ワンランク上の30万円台になってしまいます。そうした予算が準備できる場合でも，逆に画面の広さを我慢して余った予算でプリンタなどの周辺機器をそろえるという買い物もできますので，お客様の使う目的に合わせて買い物を楽しんでください。

また，ソニーのバイオシリーズ用の周辺機器には，バイオカラーの紫を採用したサードパーティ製のマウスやドライブ類などがあります。単に安くて良い製品を選ぶだけではなくて，そういったトータル・デザインで選ぶというのもおもしろいのではないでしょうか。

春の新製品速報⑤

ソニーのバイオノート，バイオノート505 カメラ付きB5ノートに新製品登場



バイオノート
PCG-885，PCG-881/BP，PCG-777/BP
バイオノート505
PCG-505SX
PCG-505S
カメラ付きB5ノート
PCG-C1R
オープン価格

■問い合わせ先
VAIOカタログセンター
☎03-5454-0700

バイオノート・シリーズに追加されたのは全部で3機種。

『PCG-885』は，CPUにモバイルPentium Ⅱ-300MHzを採用。XGA対応13.3インチTFT液晶，MagicMedia256AV（ビデオ），64MBメモリ，ハードディスク6.4GB，56kbps／V.90モデムを搭載しており，シリーズ最上位機種にあたります。

同じく『PCG-881/BP』は，モバイルPentium Ⅱ-266MHzを採用。SVGA対応12.1インチTFT液晶，MagicGraph128XD（ビデオ），64MBメモリ，ハードディスク4GB，56Kbps/V.90モデムを搭載しています

この二つのマシンでは，オプションでドッキング・ステーションが準備されているため，それを使えばDVカメラから静止画のキャプチャが可能になります。

『PCG-777/BP』は，モバイルPentium Ⅱ-266MHzを採用。VGA対応12.1インチTFT液晶，MagicGraph128XD（ビデオ），64MBメモリ，ハードディスク4GB，56Kbp／V.90モデムを搭載しています。

バイオノート505シリーズには，新たに2機種が追加されました。『PCG-505SX』は，モバイルMMX Pentium-266MHzを採用。SVGA10.4インチTFT液晶ディスプレイ，MagicGraph128XD（ビデオ），標準で64MBメモリ，ハードディスク6.4GBを搭載。さらに，iLINK端子や56kbps／V.90モデムを装備しています。

『PCG-505S』は，モバイルMMX Pentium-300MHzを採用。画質のよいポリシリコンXGA10.4インチTFT液晶ディスプレイ，MagicGraph128XD（ビデオ），64MBメモリ，ハードディスク4.3GB搭載。『505SX』同様に，iLINK端子，56kbps/V.90モデムを装備しています。これらiLINK端子を使えば，DVカメラからの動画や静止画の取り込みが可能になるほかに，iLINK端子でバイオノート505どうしを接続することで，5～15Mbpsで高速データ転送が可能になる“Smart Connect”機能を装備しています。

CCDカメラとウルトラ・ワイド液晶ディスプレイを搭載した，C1シリーズにも新製品が登場。『PCG-C1R』は，モバイルMMX Pentium-266MHzを採用。ウルトラワイド1,024×480ドットTFT液晶，MagicMedia256AV（ビデオ）64MBメモリ，ハードディスク4.3GB搭載。さらにiLINK端子や56Kbps/V.90モデムを装備。『505SX/505S』と同様に画像やデータ交換を行なう“Smart Connect”機能を持っています。

なお，『PCG-505SX』と『PCG-C1R』は2月13日発売です。

春の新製品速報⑥

NEC　新モバイルCPUを採用した売れ筋Lavieの後継機種ノート・パソコン

■Lavie NX A4ファイル・サイズ

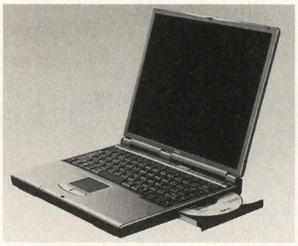
CPUに新型モバイルCeleron-300MHzを採用。メモリは標準で64MB，ハードディスク6.4GB，24倍速CD-ROMドライブを搭載しています。液晶は14.1インチTFT液晶を搭載したLW39H／64Cと，13.3インチTFT液晶を搭載したLWA30H／63Cがあります。価格は30万円前後と20万円後半になりそうです。また，モバイルCdleron-266MHzを採用し，メモリ標準64MB，ハードディスク4.3GB，24倍速CD-ROMドライブ，12.1インチTFT液晶ディスプレイを搭載しているLW26H/62Cもあります。

■Lavie NX 薄型A4ファイル・サイズ

CPUにモバイルPentium Ⅱ-366MHzを採用。メモリは標準64MB，ハードディスクは6.4GB，24倍速CD-ROMドライブを内蔵。14.1インチTFT液晶ディスプレイを採用しています。価格は約50万円。

■B5ファイル・サイズ

LB26C/62Aは，CPUにモバイルPentium Ⅱ-266MHzを採用。メモリは標準64MB，ハードディスクは4.3GB，24倍速CD-ROMドライブと12.1インチ液晶ディスプレイを採用しています。価格は約25万円。
※価格はすべてオープン価格です。



締め切りぎりぎりに飛び込んできた新製品速報⑦

モバイルルPentium Ⅱ PEとモバイルCeleron発売に合わせて各社新製品続々発表！

ソニー

CD-R搭載の新型バイオノート登場！
■PCG-888（2月27日発売予定）オープン価格
CPUにモバイルPentium Ⅱ-366MHzを採用。13.3インチTFT液晶（1,024×768／1,677万色）と標準96MBメモリを搭載。ハードディスクは8.1GBでCD-Rドライブを内蔵。ソニーの独自規格であるメモリスティック・アダプタも初搭載！
■PCG-887　オープン価格
CPUにモバイルPentium Ⅱ-333MHzを採用。PC-888とちがう点は，メモリが標準64MB，ハードディスク容量が6.4MB，CD-ROMドライブ採用で，メモリスティック・アダプタが搭載されていないという4点。

パナソニック

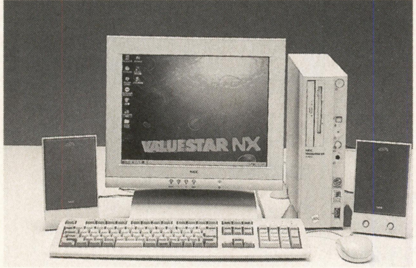
B5ファイル・サイズのモバイルPentium Ⅱ-333MHzモバイル・ノート2機種
■Let's note/S51E（3月5日発売予定）オープン価格
CPUにモバイルPentium Ⅱ-333MHzを採用したCF-S51EXJ8と，モバイルPentium Ⅱ-266PEMHzを採用したCF-S51EJ8の2機種が登場しました。メモリは標準で64MB。1,024×768ドット1,677万色表示が可能な11.3インチTFT液晶搭載。ハードディスクは，EXJ8が6.4GB，EJ8が4.3GBになっている。なお，EXJ8のみ，新型パッド『スマートポインターⅡ』を採用している。CD-ROMはオプション。

東芝

世界最薄／最軽量ノートを含む4機種発表！
■DynaBookSS PORTEGE 3300 オープン価格
19.8mm／約1.34kgという世界最薄／最軽量を実現したPORTEGE（ポーテジェ）は，CPUにモバイルPentium Ⅱ-266PEMHzを採用。11.3インチTFT液晶と6.4GBの大容量ハードディスクを搭載しながら，最大10時間のバッテリ駆動が可能になっています。
■DynaBook Satellite 4080X／4060X／4030X　オープン価格
24倍速CD-ROMドライブ，フロッピーディスク・ドライブ，PCカード・スロットをすべて内蔵のオールインワン・ノート。OSもWindows98／95／NT4.0から選択できます。ディスプレイは大型の14.1インチ（1,024×768／65,536表示）を搭載。外部CRTを接続してデュアル・スクリーンにも対応。CPUはそれぞれモバイルPentium Ⅱ-366MHz（4080X），モバイルPentium Ⅱ-333PEMHz（4060X），モバイルCeleron-300MHz（4030X）を採用。メモリは標準64MB搭載で，ハードディスク容量は4080Xが6.4GB，4060Xと4030Xが4.3GBになっています。

※協力いただいたお店の連絡先　TSUKUMOパソコン本店　☎03-3253-5599　LAOX COMPUTER館　☎03-5256-3111

**ベーマガ読者が選んだ
人気パソコン第1位
&
98年冬の売れ筋NO.1
デスクトップ・パソコン！**



人気の省スペース・デスクトップ

NEC

VALUESTAR NX VC30H

オープン価格（実売250,000円）
■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎0120-60-9821

5XC1（スタイリッシュグレー／一太郎モデル）
5XD1（スタイリッシュグレー／ワードモデル）
5XC2（ミストホワイト／一太郎モデル）
5XD2（ミストホワイト／ワードモデル）

本誌読者アンケート・ハガキの集計結果，一番ほしいパソコンとして，NECの『VALUESTAR NX VC30H（以下VC30H）』が選ばれました！ 98年冬におけるショップでの売り上げを調べても，ベスト1に輝いています。そんなNECの省スペース液晶デスクトップ・パソコンの魅力を紹介してみましょう。

2種類のカラーから，好きなデザインを選べる

省スペース型の本体に，液晶ディスプレイ，フラットパネル・スピーカがセットになったVC30Hは，設置面積を必要としない，いわば「机を広く使う」ことのできる省スペース液晶デスクトップ・パソコンです。

VC30Hには，2種類のカラー・バリエーションが用意され，型番の末尾が1の機種が人気の『スタイリッシュグレー』，2が『ミストホワイト』となっており，購入時に好みに合わせて色を選ぶことができます。

今回紹介しているミストホワイトも清潔感があっていいですが，スタイリッシュグレーもブラックに近い濃いめの灰色を使っていることで，とても落ち着いた印象を受けます。

VC30Hは，デザインもさることながら，性能のバランスにも優れています。

CPUには，低価格ながらパフォーマンスに優れたCeleron-300AMHzを搭載（**写真1**）。インターネット，ワープロ，表計算といった通常の使用において，快適な速度を得られるでしょう。

1,024×768ドットまで表示可能な付属のディスプレイは，表示応答速度も速いためゲームから実用ソフトまで使うことができるでしょう（**写真2**）。

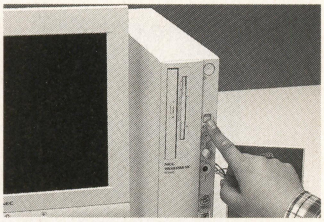
98NX独自の便利な機能たち

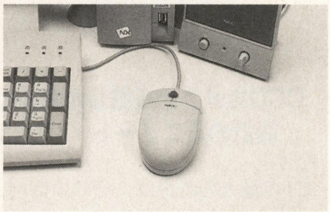
98NXシリーズは，早くからキーボードやマウスのインターフェースにUSBを採用しています。VC30Hには，背面に一つ，前面に一つ，合計二つのUSBポートが準備され，さらにディスプレイの台座にはUSBハブが作り込まれています。このため，USBハブを買うことなく複数のUSB機器を同時に利用できます。

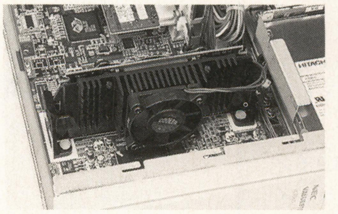
またVC30Hは，前面のサスペンド・スイッチを押すことにより，簡単にサスペンド・モードに設定することができます。作業を一時中断して席を離れるとき，いちいちWindowsを終了させなくても，サスペンド・スイッチ一つで，電源のON／OFFができるわけで（**写真3**），省エネにも大いに役立ちます。

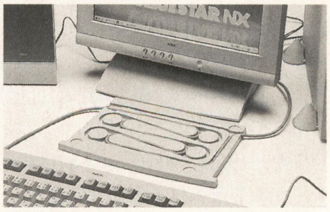
USB接続のVC30H付属のマウスは，一見単なるインテリマウスにも見えますが，真ん中のスイッチがホイールではなくレバーになっており，傾けるだけでウィンドウ内の上下スクロールが可能になっています（**写真4**）。とくに長いウィンドウをスクロールさせる場合には，ホイールのように何度も回転させる必要がないため，ラクにスクロールさせることができます。

マウスやキーボードなど，パソコンに接続するとケーブルがごちゃごちゃとしてしまいがちですが，VC30Hはディスプレイ下部に

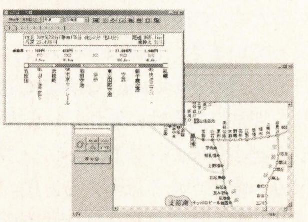

《写真3》ボタン一発でサスペンド・レジューム可能


《写真4》付属のマウスにはレバーによるスクロール機能も！


《写真1》CPUにはCeleron-300AMHzを搭載


《写真5》余ったケーブルを必要な長さに調節できる


《写真2》ゲームにも充分対応できる液晶ディスプレイ


《写真6》付属ソフトの一つである『駅すぱあと』。

《第1表》VALUESTAR NX VC30H／5XD1の主なスペック

CPU	Celeron-300AMHz
キャッシュ	1次キャッシュ 32KB
2次キャッシュ	128KB
メモリ	64MB（SDRAM-DIMM、DIMMスロット×2のうち1個使用）
ビデオ	RAGE II C ビデオRAM 4MB（SGRAM） 640×480（1,677万色）～1,024×768ドット（1,677万色）
サウンド	ヤマハ製YMF740（AC97準拠）
ハードディスク	内蔵（約4.3GB）Ultra ATA対応
CD-ROM	最大24倍速（平均17倍速）
ポート	USB×6（本体×2、ディスプレイ×2、キーボード×2）／PS/2／パラレル／シリアル／ディスプレイ／モデム
内蔵ベイ	3.5インチ×2（空き1）
拡張スロット	PCI×2
FAXモデム	V.90／K56flex、Resume On Ring機能対応
サイズ	本体161×320×306mm（縦置時）、ディスプレイ353×176×365mm
ディスプレイ	14.1インチフルカラーTFT液晶、USBポート×2装備 640×480ドット，800×600ドット，1,024×768ドット（自動切替）

ケーブルを収納し，長さを調節できるようになっています（**写真5**）。

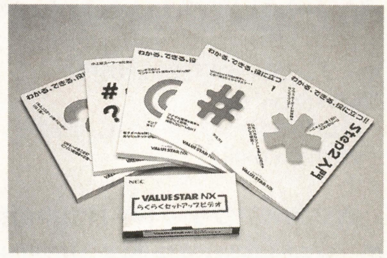
初心者にもオススメできる親切設計

NECのVALUESTAR NXシリーズに共通することは，豊富なソフトが付属しており，お買い得感があること，初心者でも面倒な作業抜きに即使いはじめることができるという長所があります。

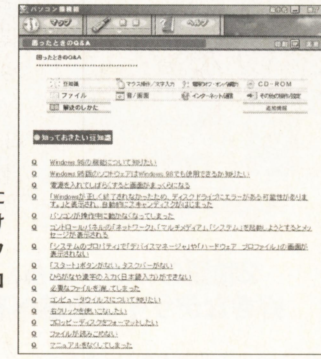
付属ソフトは，一太郎モデル（C1，C2），Wordモデル（D1，D2）のそれぞれで異なるワープロや表計算ソフトに加え，各モデル共通の，インターネット関連ソフトや辞書，交通検索ソフトなど，実用的なアプリケーションがそろっています（**写真6**）。

また，初心者向けとして，段階別に分かれたわかりやすいマニュアルと，本体のセットアップを解説したビデオが付属している（**写真7**）ほか，パソコンにはじめて触れる人向けの『パソコン探検箱』といったソフトが付属しています（**写真8**）。

VH30Hは，初心者にも優しい，省スペース液晶デスクトップ・パソコンなのです。



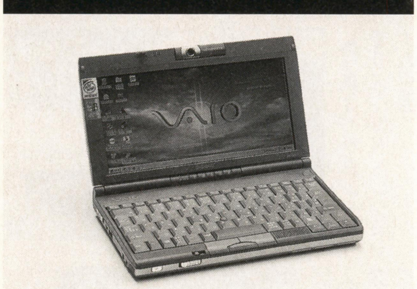
《写真7》段階別のわかりやすいマニュアルと，導入ビデオで初めてでも安心



《写真8》初心者のための手助けになるソフト，パソコン探検箱

VALUESTAR NX VC30H／5に後継機種発表！
NECはVC30H／5の後継機種として『VALUESTAR NX VC36H/6』（Celeron-366MHz搭載マシン）を発表しました。くわしくは特集内33ページの速報をご覧ください。

98年冬の売れ筋NO.1 ノート・パソコン！



小型CCDカメラ付きモバイル・ノート

ソニー

VAIO PCG-C1

オープン価格（実売価格約23万円）
■問い合わせ先：VAIOカタログセンター ☎03-5454-0700

98年冬，MOTION EYE（モーション・アイ）と呼ばれるカメラ付きのモバイル・ノートが，売れ筋NO.1に輝きました。B5サイズのコンパクトな筐体に，小型CCDカメラを搭載するという，一風変わったコンセプトのノート・パソコン『VAIO PCG-C1』（以降C1）は，どんなパソコンなのでしょうか？

CCDカメラを搭載した余裕のある設計のミニノート・パソコン

C1の最大の特徴は，そのコンパクトなサイズもさることながら，やはり標準搭載された小型CCDカメラ「モーション・アイ」でしょう（**写真9**）。採用しているCCDは27万画素。180度回転するため，対面撮影も可能になっています。

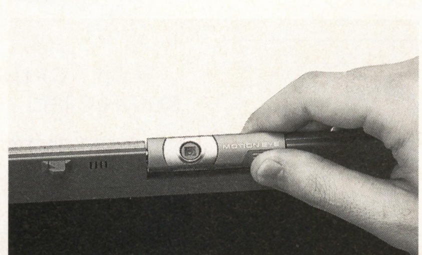
また，1,024×480ドット表示対応8.9インチ・ウルトラ・ワイドTFT液晶ディスプレイを搭載していることも，大きな特徴でしょう。

変則的な形をしたディスプレイを採用しているため，C1の筐体は縦横比7：12と横長になっています。正確なサイズは，幅240×高さ37×奥行き140mm，質量約1.1kgとなります。非常に携帯性に優れていますが，いまどきの超小型モバイルPCとくらべると，多少厚みと横幅があるほうでしょう。いわゆるミニノート・サイズをやや一回り大きくした形です。

C1のキーボードはキーピッチ17mmになっており，モバイル・ノートの中ではかなり余裕がある設計になっています。そのため，フル・キーボードに近い感覚での文章入力作業が可能です。センター・ボタンが用意されたポインティング・デバイスは，スティックと併用することでウィンドウ・スクロール機能が使用できます（**写真10**）。入力デバイスの使い勝手は，モバイル・マシンとしてはかなり上質と言えるでしょう。

このようなユニークな特徴を持っているC1ですが，その基本スペックはCPUにモバイルMMX Pentium-233MHz，メモリ64Mバイト，ハードディスク3.2Gバイトと，性能的にもごく一般的なノート・パソコンとしてパワーを持っています。

もちろん，56kモデム（K56flex）も標準で内蔵されているので，インターネットにも



《写真9》1/6インチ27万画素CCDを使用したモーション・アイは，最大640×480ドットの静止画および160×120ドットの動画の撮影を行なうことができる



《写真10》大きめのキーボードと，3ボタンでスクロールにも対応したポインティング・デバイスにより，C1の入力環境は非常に使いやすいものになっている

即座に対応することができます。

小型ビデオカメラ「モーション・アイ」の実力

モーション・アイは，静止画40×30～640×480，動画160×120ドットでの撮影に対応しています（**写真11**）。27万画素CCDですので，最近のメガピクセル・デジカメのような高品質な撮影には対応していません。またビデオカメラであるため，静止画専用のものと比べても発色などの面では多少劣ってしまいます。

しかしモーション・アイには，単に映像を撮影するだけではない，さまざまな使い道が用意されています。たとえば，撮影した画像を直接メールで送信したり，撮影した画像を使ったHTMLデータをワープロ感覚で作成するなどといった，撮影した画像をそのままソフトと連携させて使用することが可能です。

また，ビデオに映しだされた物の形状や動きを認識し，ソフトウエアと連動させる機能も搭載されています。これを利用し，ソニー独自の2次元バーコード「CyberCode（サイバーコード）」をビデオカメラにかざすことで，あらかじめ登録した一連の操作プログラムなどを起動させることができます（**写真12**）。まるでSF映画の1シーンのような演出には一見の価値があるでしょう。

また，被写体の動きに合わせて音楽を自動的に再生する「Sonicflow（ソニック・フロー）」は，周囲の動きによって微妙に変わるBGMとしてもおもしろく使えます（**写真13**）。

必要な機能を搭載し，無駄な機能は省いたデザイン

モバイルPCのデザインは，小型化と高機能化のバランスを取るために，搭載する機能の取捨選択が重要になります。その点，C1はかなり思い切ったデザインが施されているマシンです。

C1では，ポート・リプリケータのような外部拡張ドックは用意されていません。そのかわり，必要な拡張機能はすべて本体に盛り込まれています。C1に搭載されている拡張端子／スロットは，PCカード・スロット×1，USB端子×1，iLINK（IEEE1394）端子×1，赤外線入出力です。USB端子はともかくiLINK端子まで標準搭載されているあたりは，アイ・モーションの搭載と相まってC1の方向性を決定づけています。一方，一般的に搭載されている拡張端子のうち，シリアル／パラレル・ポートは搭載されていません。これは，USBをはじめとする新しい規格で代用できるという考えでしょう。

C1には，モバイル・ノートではめずらしく，USB接続のフロッピーディスク・ドライブが標準で付属しています（**写真14**）。シリアル／パラレル・ポートを削ったのとは逆に，フロッピーディスク・ドライブは必要な機能として標準で付属したのです。なお，VAIOデザインのCD-ROMドライブはオプションで用意されています（**写真15**）。

ACアダプタの設計にも個性が感じられます。細長い形をしたACアダプタは，コンセントへの差込を折り曲げ，アダプタ本体にケーブルを巻いて止めることによって，携帯性を高めています（**写真16**）。また，ACアダプタを差し込む余裕がないコンセントのために，短い延長ケーブルも標準で付属しています。

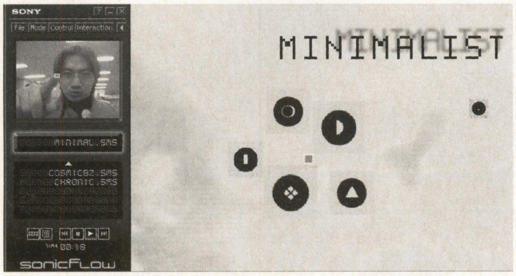
このように細部にこだわった斬新なデザインのC1は，単純に実用性だけではなく遊びの要素を重視したい人にとくにおすすめのパソコンです。



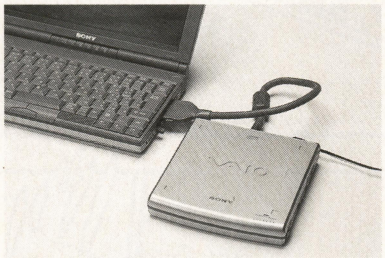
《写真11》画像撮影ソフト「Smart Capture」は静止画，動画の取り込みに対応している



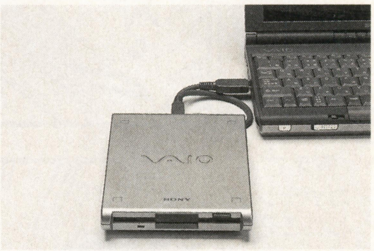
《写真12》CyberCodeを使えば，C1に図形の自動認識をさせることができる。認識結果と連携して何をさせるかは，発想しだいだ



《写真13》ビデオの中で動いている場所を認識し，その位置にあわせて音楽を演奏するSonicFlow



《写真14》USBで接続するフロッピードライブが標準で付属



《写真15》同じVAIOデザインの外付けCD-ROMドライブも用意されている



《写真16》携帯性を高めるためのさまざまな工夫が施されたACアダプタ

《第2表》PCG-C1の主なスペック

CPU	MMX Pentium-233MHz
メモリ	64MB（標準）／96MB（最大）
ディスプレイ	8.9型TFTカラー液晶 ウルトラワイドXGA（1024×480）約1677万色
ビデオチップ	NeoMagic MagicMedia256AV（2.5MB）
ポインティングデバイス	スクロール機能対応スティック式ポインティングデバイス
FDD	3.5型3モード（1.44MB／1.2MB／720KB）USB接続
HDD	3.2GB
外部接続端子	赤外線通信ポート×1（IrDAVer1.1／ASK）／USB×1 外部ディスプレイ出力（専用mini端子）／i.LINK（IEEE1394） PCMCIA TYPEII×1（CardBus／ZVポート対応）
サウンド	Sound BlasterPro互換
バッテリ駆動時間	約1.5時間～3.0時間／約3.5時間～6.5時間（オプション大容量バッテリ）
ビデオカメラ	1/6型CCD27万画素(f=2.8mm F2.8)
モデム	56kbps(K56flexTM)/14.4kbps（FAX時），ボイス機能対応
キーボード	約17mmピッチ87キー
サイズ	幅240×高さ37×奥行140mm
質量	約1.1kg（バッテリーパック(S)装着時）

PCG-C1に後継機種発表！

ソニーはPCG-C1の後継機種として『PCG-C1R』を発表しました。くわしくは特集内36ページの速報をご覧ください。

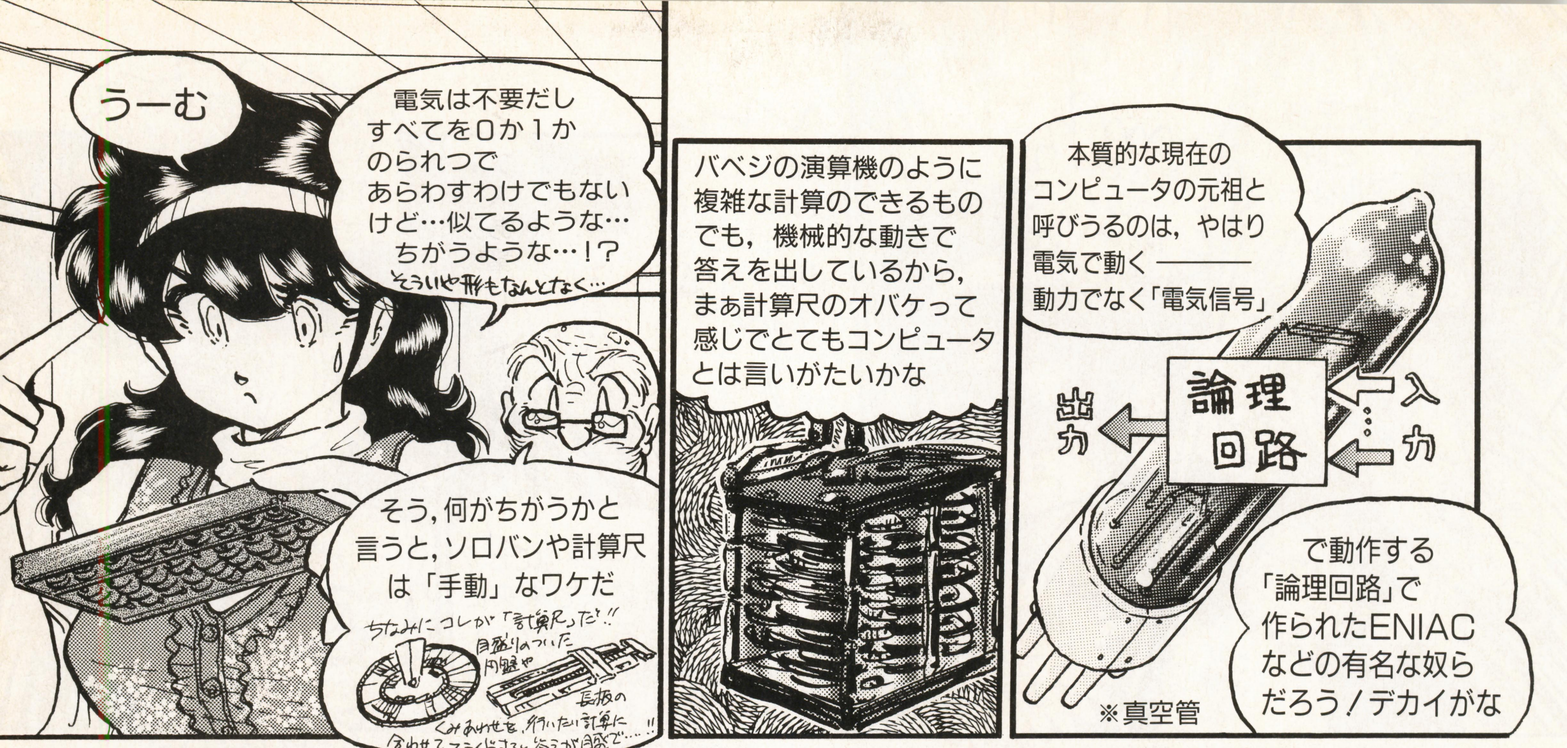
パソコンレクチャー2001 Count #0

「プロローグ：恐怖の大王パソコンを欲しがる!?」

by くりひろし

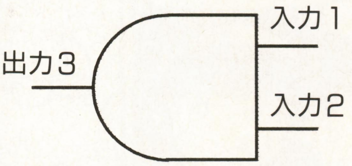



女王様と呼ぶアルねー!!
こっ，この攻撃は!?
うさぎにつの! ANY WAY!!
編集部はミーが征服するデスよ!!
征服って…何をどうせいというのじゃ!!
フフン，イージーなこと!! この世紀末で未来につながる，最高かつ最先端のパソコンを手に入れるのダ!!
わかったら究極のパソコンのレシピを作るのじゃあ!! さーもーなーくーばー
はいはいわかったわいっ
それから。
やれやれ，どうにもどこかで見たような怪しい女王様じゃのう
とりあえず言うコトきいておきましょう 逆らったら何をされるコトやら……
ま，ちょうど200号も過ぎたことだし，あらためて来たるべき21世紀のパソコンとはどんなものか考えたかったところじゃしな
まず!パソコンとは何者だったかを再点検だ!!
…って，ようするにコンピュータですよね 電子頭脳ってやつ
電脳って言い方もあるわねー
電脳とか言ってても，パソコンは別に自分で考えるわけじゃない
っつってもま？20年位かな…
人間に何かをしろ，と命令されて何かやってるにすぎない…するとパソコンの源流とは
…やはりこれソロバンかなっっ
ソロバンー!! さわったことのある読者って今や少ないのでは…?
マジ!?
バカにしてはいかん!! ソロバンは千年以上前からかの国で発明されたものにもかかわらず，コンピュータの基本機能をもっているのだ
ソロバンはコンピュータか!?
本邦初公開!?
記憶
適当なところにメモリとして途中の計算結果や定数を保存できる(一時的に)
デジタル情報
珠は上につくか下につくかで 0と1に近い情報の使われかたをする
入力は珠をはじく
通信
…はできないなあ
出力(結果)は珠の並びがそのまま見える
処理容量
珠の桁の数しだいで何ケタの計算でも可能(=限界は珠数)
リセット(?)
振ればすべてのデータを一度に消去できる
一定のルールにしたがって珠をはじけば，人間はほとんど何も考えなくていい



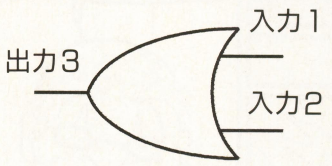


AND(アンド)論理記号



入力1	入力2	出力3
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

OR(オア)論理記号

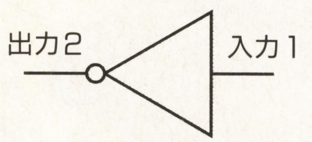


入力1	入力2	出力3
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

※論理回路をあらわすのに論理記号をつかいます。

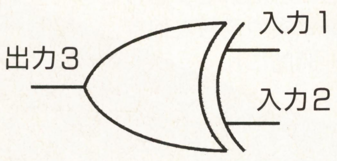
NOT(ノット)論理記号

(INVERSEということもある)



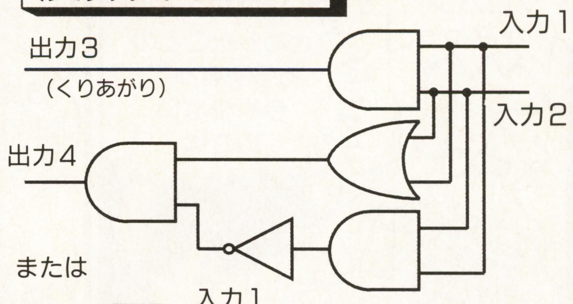
入力1	出力2
0	1
1	0

EXOR(エクスクルーシブオア)論理記号

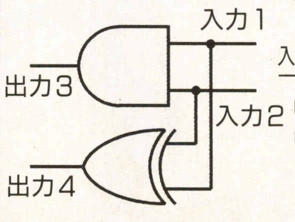


入力1	入力2	出力3
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

演算回路の例 (加算回路)



または



入力1	入力2	出力2	出力4
0	0	0	0
0	1	0	1
1	0	0	1
1	1	1	0

上の例の他に入力が三つ以上あるものやNOTとの組み合わせであるNANDやNORもあります。



★今回から新シリーズです！来るべき21世紀にむけて，果たしてパソコンはどんな進化をするのでしょうか？そんなパソコンの過去から現在までの流れから，未来を予測していきましょう。

★世界初のコンピュータはかつてENIACと言われましたが，現在の定説はそれよりも先にABC等いくつか存在していたということになっています。そんな昔話よりもわれわれベーマガ読者としては，世界初のパソコン，Altair（アルテア）のほうがよほど興味深いですよね！

★CPUの性能向上は，じつは「ムーアの法則」というもので予言(？)されていました。常に2年以内に新たにプロセッサが開発され，性能は旧式の2倍になる！というものです。最近は新製品といってもクロック・アップされただけの新製品もありますから，どれが新しいとはなかなか言いにくいのですが，グラフを描いてみると倍々で性能向上していることがわかるでしょう。そろそろ法則が発見されて30年を越しますが，はたして…？

★論理回路は，じつはEXORがなくても，例のようにAND／OR／NOTの3種類ですべての四則演算を実現できます。たとえば，引き算はどうすればいいかなどを考えてみてください。ではまた来月！



速報 今年の問題もBM読者なら楽勝でできるぞ！

Dr.Dの特別講座 『大学入試センター試験』

平成11年度 BASICプログラム問題・ズバリ解説編

BM大学入試対策委員会

今年1999年1月16日・17日に実施された，大学入試センター試験。16日の『数学Ⅰ・A』と『数学Ⅱ・B』では，毎年恒例となったBASICプログラムに関する問題が出題された（選択問題）。BASIC言語の基本ともいえる内容なので，本誌読者なら楽勝で解けるじゃろうが，センター試験に関係のない人も力だめしの意味でチャレンジしてみよう！

数学Ⅰ・A　第5問（選択問題）（配点 20）

第5問（選択問題）（配点　20）

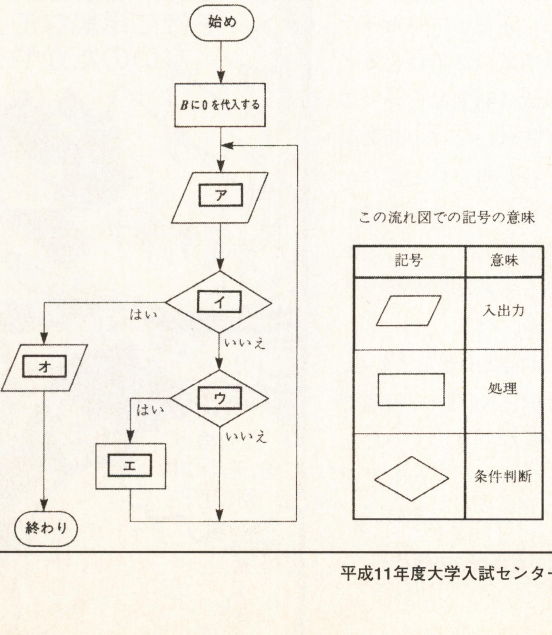
次ページの流れ図は，0以上の数をいくつか順に入力して，最後に負の数を入力し，入力された数のうち最大のものを出力する方法を示したものである。変数 A が入力された数を表し，変数 B がそれまでに入力された数のなかで最も大きい数を表すとする。

(1) ［ア］～［オ］に適するものを，次の⓪～⑦のうちから選べ。

⓪ A を入力する　　④ A は負か
① B を出力する　　⑤ B は負か
② A に B を代入する　　⑥ A は B より大きいか
③ B に A を代入する　　⑦ A は B より小さいか

(2) 15, 13, 16, 16, 20, 1, 99, 19, －1と入力したとき，

流れ図の処理［エ］は［カ］回実行され，［キク］が出力される。



平成11年度大学入試センター試験本試験より

流れ図（フローチャート）はプログラムの基本だ！

大学入試センター試験にBASICプログラム問題が採用されて今年で4年目になるが，これまでの問題は必ずプログラム・リストが組み込まれていた。しかし今回は，具体的なプログラムを一段階抽象化した“流れ図”が題材となっておる（プログラミングの世界では今どき「流れ図」とはいわないので，以下フローチャートと呼ぶぞ）。

このため，ふだんBASICプログラム・コードで処理を考えているような読者にとっては，多少異質に感じる問題かもしれない。

しかし，フローチャートと実際のプログラムの関係はきわめて深いため，フローチャートを実際のプログラムに置き換えながら考えていけば，具体的な動作は簡単につかめるじゃろう。フローチャートをプログラムに置き換える場合には，プログラム言語の影響も受けにくくなり，BASICのみならず『C』や『FORTRAN（フォートラン）』といった他の言語で考えることもできる。得意な言語で考えていけば，短時間でミスすることなく正解を導きだせるわけじゃ。

(1)は処理内容を把握すればカンタン！

さて，問題(1)から解説していくぞ。

ここでは，あらかじめプログラムの処理内容が明確に提示されたうえで，フローチャートを完成させることが要求されておる。作成するのはフローチャートであるが，実質的にはプログラミングの問題といえるじゃろう。

ここで処理内容は，

- 0以上の数をいくつか順に入力
- 最後に負の数を入力
- 入力された数の中でもっとも大きいものを出力

と明示されておる。また，変数Aと変数Bに

ついて，それぞれの役割もはっきり示されておる。数学に限らず，試験問題では明示されている条件をしっかりと把握することが，最初に行なうべき作業なのじゃ。

つぎに，設問の内容を見ると，「フローチャートの抜けている部分に適切な選択肢を選べ」となっておる。選択肢としては8種類が用意され，フローチャートの抜けは5か所じゃ。

このような問題を解く場合，手順としては2種類ある。一つは，自分なりのフローチャート（プログラム）を作成してみてから，問題のフローチャートと対応させていく方法。そしてもう一つは，問題のフローチャートを見て，直接考えていく方法じゃ。

前者はどちらかといえばプログラムに慣れている人向け，後者は初心者向けといえるじゃろう。今回は後者の方法で，問題のフローチャートを直接考えていくことにするぞ。

フローチャートで使う記号からわかる部分を埋めていこう

フローチャートの抜けは5か所であるが，大まかな処理内容は枠の形状で判断できる。たとえば，[ア]と[オ]の部分は菱形になっていることから，入出力を行なっておることがはっきりしている。

ここで，⓪～⑦までの選択肢を見てみると，入出力に対応している選択肢は⓪と①の二つしかないことがわかるぞ。つまり，[ア]と[オ]にはそれぞれ⓪か①が対応することになる。⓪はAに対する入力，①はBの出力であるが，[オ]の処理はその後処理が終わりになるため，この部分で入力を行なうことは考えられない。

一方，[ア]の処理はループ（繰り返し）の部分に組み込まれている。そのため，何回実行されるかはわからないが，処理をはじめた場合にBに0を代入してからすぐに実行されることから，ここで出力を行なうことも考えられない。

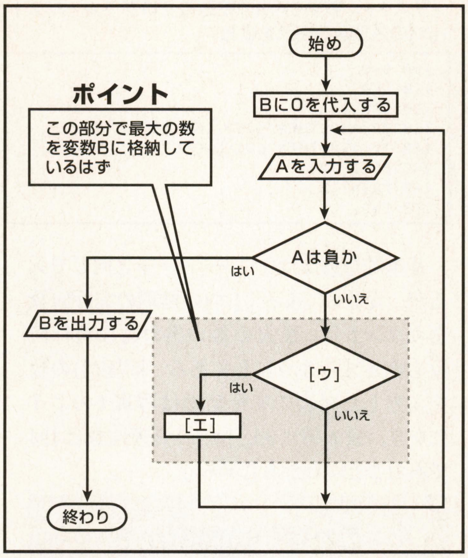
よって，[ア]には⓪，[オ]には①が対応することがわかるのじゃ。

終了するための条件は？

つぎに，処理が終了する条件判断となっている[イ]の部分に注目じゃ。

問題を見ると，「最後に負の数を入力」となっておる。つまり，この部分で負の数かどうかをチェックし，負の数ならば変数Bを出力して終了するようにしていることが考えられる。

このような処理を行なうための条件判断



《第1図》数学Ⅰ・Aの問題で，途中まで完成したフローチャートはこうなる

は，入力されたAが負であるかを調べてやればよいため，選択肢の④が対応していることがわかるのじゃ。

これで，5か所のうち3か所が埋まったのぅ。[ア][イ][オ]の処理内容がわかった段階でのフローチャートは，**第1図**のようになるぞ。

最大の数を調べるにはキミならどうする？

ここで，もう一度**第1図**をじっくり見てほしい。問題の条件から，残りの[ウ][エ]の部分で，変数Bに最大の数を設定するという処理を行なっていることが予想できるぞ。

ここで，「最大の数を調べる」という処理を実際にキミが行なうとしたら，どのような方法を取るか考えてみよう。ほとんどの人は，「数値を一つ一つ調べ，それまでの候補よりも大きい場合には新しくその数を候補とする」ということをするはずじゃ。そして，すべての数値を調べた段階で，残った候補を最大の数とするという手順になるじゃろう。この問題のフローチャートも，これと同じ処理を行なっているぞ。

数値は変数Aによってつぎつぎとあたえられ，候補となる数値は変数Bに格納されているのじゃ。つまり，「変数Aの値が変数Bよりも大きい場合には，変数Bの値を更新していく」という処理になる。

これをフローチャートに当てはめてみると，[ウ]の条件判断部分で候補を更新するかどうかを判断し，[エ]の処理で更新を行なっていることが予想できる。すると，対応する選択肢は[ウ]が⑥，[エ]が③となる。

最終的なフローチャートは，**第2図**のようになるわけじゃ。

必ず最後に動作を確認しよう！

以上でフローチャートが完成したが，この段階で問題が示している処理が正しく行なえるかどうか，動作を確認してみよう。

たとえば，「2，6，1，－1」と四つの数値を入力したとしよう。

変数Bは，はじめの部分で0になっておる。最初に2が入力されると，「2>0」であるため変数Bは2に更新される。また，つぎの6が入力されると，「6>2」であるため変数Bは6になる。しかし，つぎの1では「1<6」であるため，更新は行なわれず変数Bは6のままじゃ。

最後に－1が入力されると，負の数という条件が成立してループから外れ，変数Bの値である6を出力して終了する。

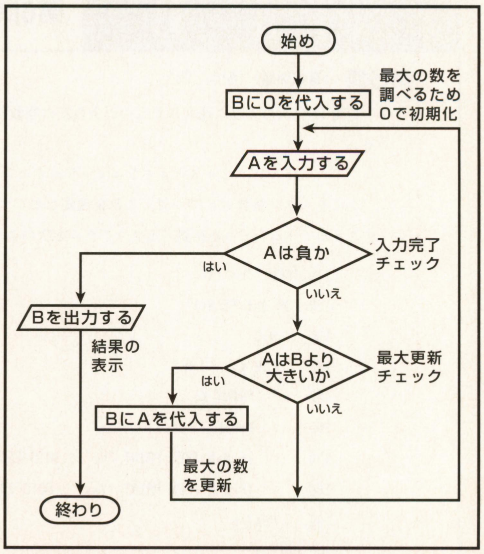
結果として，「2，6，1」の中の最大の数である6が表示されたことになり，問題の条件を満たしていることが確認できたわけじゃ。

フローチャートが完成すれば(2)は楽勝だ！

つぎに，問題(2)を考えてみよう。ここでは，完成したフローチャートを使って実際にシミュレートを行なうことが要求されておる。

入力される数は，「15，13，16，16，20，1，99，19，－1」じゃ。このときに，[エ]の処理（BにAを代入する）が何回行なわれるかを調べる必要がある。

先ほどの動作の確認例で明らかなように，変数Bの値が更新されるのは，それまでの最大値を更新するような数が入力されたときだ



《第2図》数学Ⅰ・Aの問題の完成したフローチャート。できた後は，正しいか必ずシミュレーションしてみよう

けじゃ。[ウ]の条件判断（AはBより大きいかの判断）では，「A＝B」のときには[エ]の処理が実行されないため，同じ値では更新処理は行なわれない。

この条件を考慮して，入力される数を見てみると，つぎのような順番で処理が実行される。

- **15：15>0なので[エ]の処理実行**
  Bは15に更新
- **13：13<15なので[エ]の処理なし**
  Bは15のまま
- **16：16>15なので[エ]の処理実行**
  Bは16に更新
- **16：16＝16なので[エ]の処理なし**
  Bは16のまま
- **20：20>16なので[エ]の処理実行**
  Bは20に更新
- **1：1<20なので[エ]の処理なし**
  Bは20のまま
- **99：99>20なので[エ]の処理実行**
  Bは99に更新
- **19：19<99なので[エ]の処理なし**
  Bは99のまま
- **－1：負数なので終了**
  出力は99

結果として，[エ]の処理が行なわれるのは4回，最終的に表示されるのは99じゃ。[カ]は④，[キ]と[ク]はどちらも⑨となる。

BASICプログラム・リストで動作を確認してみると？

このフローチャートをもとに作成したBASICプログラムが，**リスト1**じゃ。

《リスト1》数学Ⅰ・Aの問題のプログラム・リスト（[エ]の処理回数表示を追加）

```
100 B=0
110 C=0
120 INPUT A
130 IF A<0 THEN GOTO 160
140 IF A>B THEN B=A:C=C+1
150 GOTO 120
160 PRINT B;C
170 END
```

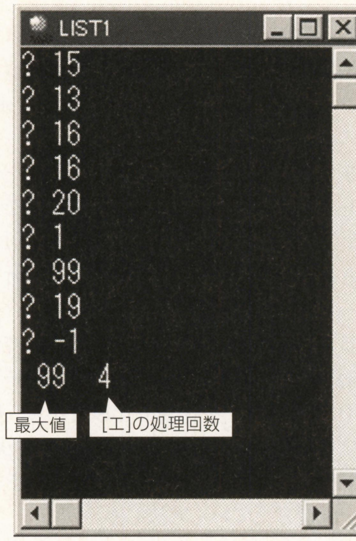
基本的な動作はフローチャートと同じであるが，変数Cによって[エ]の処理の実行回数をカウントし，最大の数の出力時に実行回数も表示するようにしてある。問題(2)の数を入力した場合の実行結果は**写真1**のようになり，最大値は99，[エ]の処理回数は4回であることがわかるじゃろう。

これはいい問題か？

最後に，この問題の検証をしてみよう。試験の問題としてはいいかもしれんが，処理系プログラムとしてはちょっとまずい点があるぞ。

それは，Bの初期値を0にしていることじゃ。Bが0だと，最初から負の数が入力されたときの出力が0となるのぅ。これでは，最大値が0だったのか，それともまったく数値が入力されなかったのかが区別できないのじゃ。

実際のプログラミングの際には，Bの初期値を「－1」などの対象外の数値にしておくといいぞ。－1が出力されたら入力がなかった，それ以外は最大値，と区別できるわけじゃ。みんなも，処理があいまいにならないようにプログラミングには気をつけよう！



《写真1》数学Ⅰ・Aの問題のプログラムを実行したところ（F-BASIC V6で実行）

蛇足じゃが，フローチャートがまったくわからなくとも，[キ][ク]が「99」であることはすぐにわかってしまう。チト苦しいところじゃな。まぁ，そのぶん配点は1点と低くなっておるがの。

数学Ⅰ・A解答			
問題番号（配点）	解答記号	正解	配点
第5問（20）	ア	0	3
	イ	4	3
	ウ	6	3
	エ	3	3
	オ	1	3
	カ	4	4
	キク	99	1

数学Ⅱ・B

第6問（選択問題）（配点 20）

第6問（選択問題）（配点　20）

整数15は次のように連続した二つ以上の正の整数の和として表すことができる。

$$15 = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 4 + 5 + 6 = 7 + 8$$

1より大きい整数 n について，これを連続した二つ以上の正の整数の和で表すことができるかどうかを調べるプログラムを次のように作った。

```
110 INPUT "n=";N
120 FOR J=1 TO N-1
130   W=0
140   FOR K=J TO N
150     PRINT K;
160     W=W+K
170     IF W>N THEN PRINT "No" : GOTO 200
180     IF W=N THEN PRINT "Yes" : GOTO 200
190   NEXT K
200 NEXT J
210 END
```

(1)　このプログラムを実行し，n=? に対して10を入力すると，新たに表示される最初の2行は

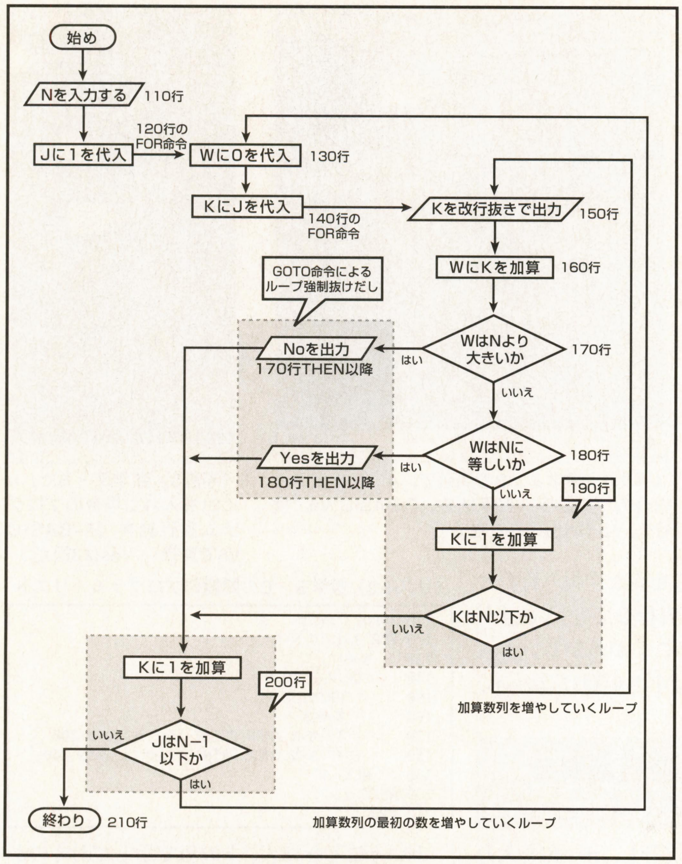
[ア] [イ] [ウ] [エ] Yes
[オ] [カ] [キ] [ク] No

となる。

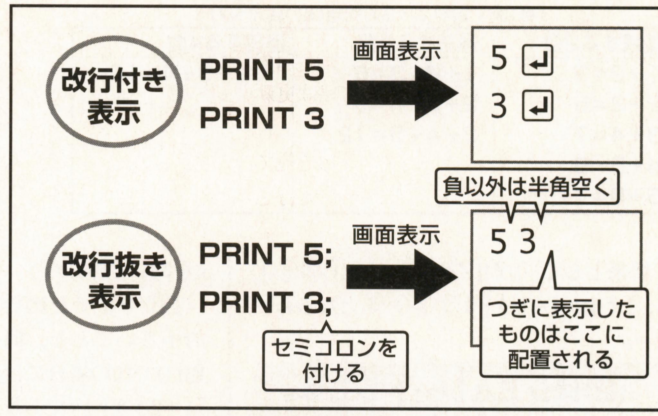
(2)　n=? に対して21を入力すると，Yes が [ケ] 回，No が [コサ] 回表示される。

(3)　2から9までの数を n として，このプログラムを実行する。このとき，Yes が1回も表示されない n を小さい順に書くと [シ]，[ス]，[セ] である。

平成11年度大学入試センター試験本試験より



《第3図》これが数学Ⅱ・Bの問題のフローチャートだ！



《第4図》PRINT命令の“改行付き”と“改行抜き”のちがい

2重ループはフローチャートでしのごう！

この問題は，整数を取り扱った問題で構成も非常にオーソドックスじゃ。ただし，プログラムのループ（繰り返し）が2重になっており，かつループからの飛びだしがあるという点が，少し複雑に感じられるかもしれん。

プログラムの処理内容や，プログラム・リストが共に最初から明示されており，さらに設問もすべて動作内容を聞いているのぅ。これは，完全なシミュレーション系の問題といえるじゃろう。

2重ループになっていることから，やや取っつきにくい感じがするが，先月の予想問題第3問をやっている人は大丈夫じゃろう。このように処理が複雑になるような場合には，プログラムの流れを把握するためにフローチャートを書いてみるとよいぞ。このリストのフローチャートは，第3図のようになる。

2重ループの流れと処理内容を把握する

それでは，処理内容の解析に入ることにしよう。

まず110行で，問題にある整数nを，変数Nに入力しておる。

その後，変数Jについて，「1～N－1」の範囲で一つ目のループ（FOR～NEXT）が構成されている（120行～200行）。そして，このループの中では変数Wを0に初期化した後，変数KについてJ～Nの範囲で二つ目のループが構成されておるぞ（140行～190行）。

この二つ目のループでは，ループで利用されている変数Kを改行抜きで表示していている（第4図）。そして，変数WにKの値を加え，その結果のWの値に応じて改行付きの「Yes」や「No」を表示してループを抜けるか，そのままループを継続するかが判断されるのじゃ。変数Kの表示は改行抜き，YesとNoについては改行付きで表示されるため，出力は「数値 Yes」か，「数値 No」といった形式になる。

問題のポイントを絞り込もう！

この問題でポイントとなるのは，「連続した二つ以上の数の和」という点じゃ。プログラム・リストのどこにこの要素が含まれているかを見きわめることが大切になる。

これまでの処理内容を思いだすと，変数Wを利用して和の計算をしていることは，容易に想像ができるじゃろう。また，連続した二つ以上の数の和ということから，連続した二つ以上の数で構成される数列を取り扱うことも必要である。

すると，変数Jがこの数列の最初の数に該当し，変数KがJ以降の数を数えていることも予想できる。つまり，変数Kによる二つ目のループは，

J+（J+1）+（J+2）+（J+3）+…

という和の計算を，変数Wと変数Kを利用して行なっているのじゃ。

そして，この結果が入力された変数Nと同じ場合には，数値nがJからはじまる連続した数の和として表現できたことになり，180行の条件判断で「Yes」が出力される。また，和の計算の途中で結果が数値nを超えてしまった場合は，170行の条件判断で「No」が出力されるわけじゃ。

(1)はシミュレーションすればカンタンだ！

問題(1)では，「n＝？」に10を入力したときの動作を聞いておるのぅ。

変数Nが10になるため，一つ目のループはループ変数Jが1～9で繰り返すことになる。そして，変数Wを初期化して，二つ目のループに入っていくのじゃ。

この二つ目のループでは，ループから抜けるまでは毎回変数Kの値が表示される。このループが最初に実行されるときは，変数Jは1であるから，変数Kは1から順番に表示されていく。そして，表示した数値の合計が10になれば「Yes」，10を超えてしまえば「No」と表示して，それぞれループから抜けるわけじゃ。

このことから，最初は「1，2，3，4」と表示され，この段階での合計が10となるために「Yes」と表示されてループから抜けだすぞ。

つぎに，一つ目のループによって変数Jが2の状態で二つ目のループがスタートする。よって，変数Kは2から順番に表示され，変数Wへの加算が行なわれていく。すると，「2，3，4，5」と表示された段階で合計が14となり，10を超えてしまう。よって，「No」と表示されてループから抜けだすのじゃ。

以後，「3，4，5，No」「4，5，6，No」…というように進んでいくのじゃが，問題で問われているのは最初の2行だけであるため，それ以後の動作は考える必要はない。

《第1表》数学Ⅱ・Bの問題(3)の組み合わせ

連続する2数	連続する3数	連続する4数
1+2=3 2+3=5 3+4=7 4+5=9 5+6=11	1+2+3=6 2+3+4=9 3+4+5=12	1+2+3+4=10

結果として，[ア][イ][ウ][エ]は①②③④に，[オ][カ][キ][ク]は②③④⑤となるわけじゃ。

(2)はシミュレートしてはダメ！

問題(2)では，「n=？」に21を入力したときのYes／Noの表示回数を聞いておる。

YesかNoの表示は，一つ目のループを1回実行するたびにどちらか一つが表示される。そのため，変数Nが21になれば，120行のFORループの条件の「N－1」である20回(20行ぶん)の表示が行なわれることになるわけじゃ。

その中で「Yes」になる組み合わせは，連続する数の個数それぞれについて一つずつしかあり得ない。先ほどのn=10の場合を例にあげると，「1+2+3+4=10」となったからには，連続する四つの数を合計して10になる組み合わせは他に存在しないということじゃ。

よって，n=21の場合にも，“二つの数の場合”“三つの数の場合”“四つの数の場合”というぐあいにYesになる条件を探していけばよい。また，「1+2+3+4+5+6=21」であることから，最大でも六つの数の場合までを調べればいいことになるわけじゃ。

このようにして，調べる範囲を限定してから条件に合うものを探すと，

- **二つの数：10+11=21**
- **三つの数：6+7+8=21**
- **四つの数：3+4+5+6=18**
  4+5+6+7=22
- **五つの数：2+3+4+5+6=20**
  3+4+5+6+7=25
- **六つの数：1+2+3+4+5+6=21**

となり，「Yes」が表示されるのは3とおりであることがわかる。また，全部で20回の表示が行なわれることから，「No」が表示されるのは残りの17回である。

よって，[ケ]は③，[コ][サ]は①⑦となるのじゃ。

(3)は組み合わせを考えると楽！

問題(3)では，2～9までの数をnとして変数Nに入力した場合に，「Yes」が表示されないnを聞いておるのぅ。

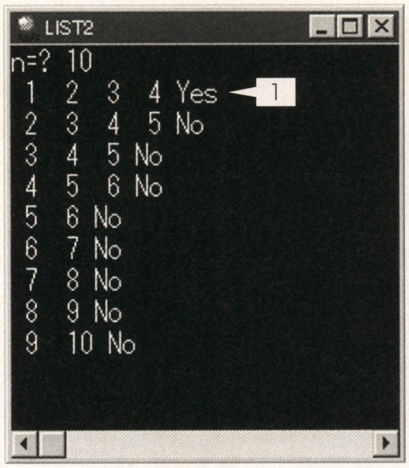
数が9までと比較的小さいことと，問題(1)で10の場合には「1+2+3+4」であることを考え，すべての組み合わせを調べてみることにしよう。

第1表の結果から，2，4，8については条件を満たす組み合わせが存在せず，リストを実行しても「Yes」が表示されることはないことがわかる。よって，[シ]，[ス]，[セ]は小さい順に②，④，⑧となるのじゃ。

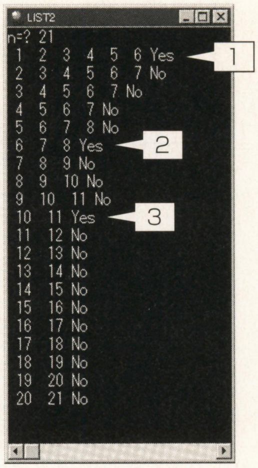
プログラムの実行結果を見てみよう！

この問題のリストを実行し，n=10を入力した結果は**写真2**，n=21を入力した結果は**写真3**のようになる(**リスト2**)。

なお，このリストでは試験問題ということもあり，コメントが付いていない。一般的には，170行や180行のようなFOR～NEXTループからのGOTO命令による抜けだしは，プログラムの可読性を落とす要因となるので注意しよう。このようなループ抜けだしをする場合には，「ループ強制抜けだしをする」ということをコメントの形で示しておくのがよいリストなのじゃ。



《写真2》数学Ⅱ・Bの問題で，nに10を入れた場合のプログラム実行結果（F-BASIC V6で実行）。Yesは1回のみとなる



《写真3》数学Ⅱ・Bで，nに21を入れた場合のプログラム実行結果（F-BASIC V6で実行）。Yesは3回だ

《リスト2》数学Ⅱ・Bの問題のプログラム・リスト

```
110 INPUT "n=";N
120 FOR J=1 TO N-1
130    W=0
140    FOR K=J TO N
150       PRINT K;
160       W=W+K
170       IF W>N THEN PRINT "No" : GOTO 200
180       IF W=N THEN PRINT "Yes" : GOTO 200
190    NEXT K
200 NEXT J
210 END
```

数学Ⅱ・B解答

問題番号(配点)	解答記号	正解	配点
第6問(20)	アイウエ	1234	4
	オカキク	2345	4
	ケ	3	4
	コサ	17	3
	シ，ス，セ	2,4,8	5

総括じゃ！

今年の問題は，数学Ⅰ・AでBASICプログラム・リストが登場しなくなるという，大きな変化があった。これに対し，数学Ⅱ・Bではきわめてオーソドックスな問題になっていたのじゃ。

プログラム言語としてのBASICは，現在実用面ではそれほどシェアは高くなく，CやFORTRANといった言語のほうが広く利用されている。この点から考えると，プログラムの基本的な考えかたを身に付けているかどうかを問う数学Ⅰ・Aで，BASICのプログラムにとらわれない問題がでたのも不思議なことではない。一つの複雑な処理を，複数の細かく単純な処理に分割して実現するという，プログラミングの基本的な考えかたをしっかり身につけておく必要があるのじゃ。

一方，数学Ⅱ・Bは，従来の流れを引き継いだ問題となっていた。ただし，本当の意味でシミュレートを行なう問題は(1)までで，(2)以降はあたえられたプログラム・リストから処理を理解し，そのうえで解くというという内容になっている。2重ループになっていることから，プログラム的にはやや難易度は高目になっているが，取り扱う数値が整数だけということで，数学的にはやさし目の問題になっている。二つのループのそれぞれの意味を把握できるかどうかがポイントとなっているのじゃ。

実際に受験したみんなは，ぜひこの記事の感想を聞かせてほしいぞ。それじゃ，また！

パソコン・ビギナー必見!!

電・脳・用・語・小・辞・典

ベーマガ編集部謹製

Supervise/Hideto Hayashi
mailto:rhh@alles.or.jp

PC……パソコン用語
NT……ネットワーク関連用語
G……ゲーム用語

[サ行]

Java
PC NT
Sun Microsystems社が開発したインタプリタ言語。Javaで記述された中間コードを，サーバとクライアントのあいだで受け渡し，それぞれを各プラットフォームで実行するため，機器などに依存しないプログラムを組むことが可能。

JPEG (Joint Photographic Coding Experts Groupe)
PC
静止画像を最大1/100まで圧縮する技術。または，この方式を規定している団体の名称。JPEG形式は，写真データなどの画像を圧縮するのに最適である。

SCSI (Small Computer System Interface)
PC
ANSI（米国規格協会）によって制定された汎用性に富むシステム・インターフェース。「スカジー」と読む。

SDK (Software Development Kit)
PC
OSメーカーなどが，ソフトウエア開発者向けに用意する開発ツールの総称。ソフトウエアを制作する際に便利なサンプル・データや，ライブラリ，各種ドキュメントなどが同梱されている場合が多い。有名なものでは，MS社の「Windows SDK」がある。

SDRAM (Synchronous DRAM)
PC
外部バスインターフェースが，クロック信号に同期して動くように設計されたDRAM。PentiumなどのCPUも外部バスがクロックに同期して動作しているため，それぞれのクロックを共通設定にすれば，アクセス時のロスを軽減させることができる。シンクロナスDRAM。

SGRAM (Synchronous Graphics RAM)
PC
グラフィック・メモリ用に特殊な機能を加えたSDRAM。

SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)
PC NT
インターネットなどで電子メールを送信するためのプロトコル。POP（電子メールを送信するために用いられるプロトコル）を用いた電子メール・クライアントが，メール・サーバに対してメールを送信するのに使用する。実際には単純なASCII形式の文字列を使った通信内容である。

サードパーティー (Third Party)
PC G
PCやOS，または家庭用ゲーム機などで使用可能な製品を開発しているメーカーの呼称。ハードやOSそれ自体を開発したメーカー以外を指すことから，このように呼ばれる。

サーバ (Server)
PC NT
さまざまサービスを提供するコンピュータを指す語。サービスを提供される側のコンピュータは「クライアント」と呼ばれる。原語は「提供者」の意。　用例：プロキシ・サーバ

サイリックス (Cyrix)
PC
Intel社のx86マイクロ・プロセッサ互換のプロセッサを開発しているメーカー。かつて，Intelの「386」「486」といったCPUの互換プロセッサを製造し，廉価で販売したことから，世間に名を知らしめた。現在でも互換プロセッサを開発しており，AMD社と並んで，Intel互換プロセッサ市場の一翼を担っている。

サスペンド (Suspend)
PC
実行中のPCやプログラムを一時的に停止させること。NOTE型のPCなどでよく使用される。原語は「中止する」「一時停止する」などの意。

サブディレクトリ (Sub Directory)
PC
特定のディレクトリの下に作成された下位ディレクトリのこと。ちなみにディレクトリとは，本来「電話帳」などを意味する語。　対語：ルート・ディレクトリ

サブノート (Sub Note)
PC
持ち運ぶことを前提に設計されたモバイルPCをカテゴライズするための語。一般的には，B5程度の大きさのモバイルPCを指す。いわゆるノート型PCよりも，携帯性に重点を置いた製品が多いのも特徴。

サンプリングレート (Sampling Rate)
PC
音声をデジタル化する際に，1秒間に対して何回「アナログ−デジタル変換（AD変換）」を行なったかを表す数値。またデジタル化されたデータの音質の指標ともなる。この数値が高ければ高いほど音質は向上するが，それに比例してデータ量は増加する。例題として，毎秒44,000回のAD変換を行なった場合のサンプリングレートは「44kHz」である。

シーク (Seek)
PC
主にHDDなどの記憶装置で使われる語。記録面に書き込まれた情報をドライブのヘッドが読みに行く際，目的のトラックまで，そのヘッドが移動する動作のことをシークと呼ぶ。ちなみに，このヘッドが目的のトラックに到達するまでの時間のことを「シークタイム」という。

シェアウエア (Share Ware)
PC G
インターネットなどでダウンロードできるソフトのうち，一定期間だけ試用できる有料ソフトを指す語。試用期間中は無料で使うことができるが，継続して使用する場合は，作者に料金を支払う必要がある。　対語：フリーソフト

システムオペレーター (System Operator)
PC NT
ネットワーク・システムの管理者のこと。その役割の性質上，ネットワーク内では，一般ユーザよりも多くの権限を持つ。省略して「シスオペ」と呼ばれることもある。

シミュレーション・ゲーム (Simulation Game)
G
さまざまな分野を擬似的に体験できる種類のゲーム。非常に広義なジャンルで，いわゆる「戦略/戦術シミュレーション」から，「育成シミュレーション」や「フライト・シミュレータ」などもこの分野にカテゴライズされる。省略してSLGと呼ばれる。

シャットダウン (Shutdown)
PC
全システムを終了すること。WindowsなどのOSでは，電源を遮断する際，実行中の処理などによってはファイル・システムを破壊してしまう危険性があるため，シャットダウンをあらかじめ指示する必要がある。

ジャンパ (Jumper Switch)
PC
ハードウエアの各種設定を行なうために取り付けられたスイッチのこと。ハードウエア上に設けられたいくつかのピンを，ジャンパ・ブロックと呼ばれる部品でブリッジすることにより，いく通りかの設定が可能になる。ただし最近では，このような設定をディップ・スイッチまたはソフトウエアから行なう場合が多く，ジャンパ自体は減少傾向にある。

ジョイスティック (Joystick)
PC G
主にゲームなどに使用されるコントロール用のデバイス。ゲームの性質によってさまざまな種類が存在し，形状も豊富。家庭用ゲーム機で多く使用されるジョイパッドと比較すると，方向キーに相当する部分にアナログ値が割り当てられているので，スティックを傾ける度合によって，繊細な操作を再現できる。

昇華型プリンタ
PC
フィルムに塗られたインクを昇華させ，印刷紙に蒸着させる方式のプリンタ。熱量によって蒸着させるインクの量を細かく制御することが可能なため，精細な画質を実現できる。反面，コスト・パフォーマンスと印字スピードにおいては，インクジェット・プリンタには及ばない。

常駐
PC
特定のソフトウエアを，常にシステム上のメモリに存在させること。

ショートカット (Shortcut)
PC G
複数のキーの組み合わせによって，マウスを使わずに各種のコマンドを実行させる機能のこと。キーボードから手を放さずに迅速なオペレーションができることから，一般的なアプリケーションやゲームなどの種類を問わず，さまざまな局面で使用される。Windowsにおいては，デスクトップからダイレクトにファイルを指定するためのアイコンも，このように呼ぶ。

シリアルインターフェース (Serial Interface)
PC NT
データを1bitずつ連続送信するタイプの通信チャンネル。RS-232規格が一般的。COMポートと呼ばれることもある。

スプール (SPOOL:Simultaneous Peripheral Operation On Line)
PC NT
低速なデバイスにデータを送信する際，データを直接デバイスへ送るのではなく，一時的にHDDなどにファイルとして保管しておき，すべてのデータが蓄積されてから，まとめてデバイスへと送信する方法。または，その一時保管場所のこと。スプールを行なうことによって，データ送信が完了する前に，プログラム自体を開放することができるため，結果的にシステム全体のパフォーマンスが向上する。最近では主に，プリンタへの印刷データの送信に使われることが多い。

ソフトウエアリブート (Software Reboot)
PC G
キーボードなどのデバイスから，システムを間接的にリセットする方法。たとえばWindowsでは「Ctrl」「Alt」「Del」キーを同時に押すことで，リセットを行なうことができる。キーボード・リセットとも。

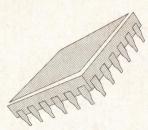
今月のslang

このコーナーでは，毎月コンピュータ分野およびゲーム分野で用いられることの多いスラング（俗語）などを紹介していきます。

顔文字 PC NT
インターネットに氾濫する特殊な文字列。文章の末尾につけるなどして，文章だけでは伝わりにくいその時の感情などを表現する。しかし，あまりに多様化してしまったため，判別不能な顔文字に出くわすこともしばしばである。用例）おはよ〜(^^)/　(*ノノ*)ハズカシ　(¬¬)ジー

このコーナーでは，読者のみなさんからコンピュータ／ゲーム分野で用いられる用語を募集します。解説してほしい用語，この言葉の意味がわからないなど，なんでも結構です。ぜひご一報ください。次回の電脳用語は，『た・タ行』でまとめてみたいと思います。

情報の宛先▶ 〒141-8715 東京都品川区東五反田 1-11-15　電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部「電脳用語小辞典」係
または，筆者アドレス，ベーマガHPからも投稿できます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）



新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ThinkPad235(2607-20J)	179,800円	有	有	有	有	1	MMX266/32MB/4GB/9.2"TFT/W98	OTTO
ThinkPad380ED(2635-7YJ)	149,800円	有	有	有	有	1	MMX166/32MB/5.1GB/20×CD/12.1"TFT	OTTO
AptivaB97	129,000円	無	無	無	無	3	MP200/32MB/4.2GB/16×CD/17"	マイコンショップ川口
ThinkPad310E(EDJ)	129,000円	有	無	有	有	3	MP150/32MB/2.1GB/11.3"TFT	マイコンショップ川口
ThinkPad535E(36J)	114,000円	有	無	無	有	3	MP150/16MB/1.6GB/28.8K/10.4"TFT	マイコンショップ川口
ThinkPad315ED	109,800円	無	無	無	無	3	MP166/32MB/2GB/FDD×1/20×CD/音源	イオシス
Aptiva770	99,800円	有	有	有	有	1	15"CRT	ビットマップ
ThinkPad380D(2635-2AJ)	89,800円	無	無	無	無	3	P150/16MB/1.3GB/12.1"DSTN(800)	OTTO
PC350(6587-JU4)	49,800円	有	無	無	有	3	P166/16MB/1.6GB/6×CD/10BASE-T	OTTO
GreenPC(5538-VWD)	39,800円	無	無	無	無	3	8MB/340MB/DSTNカラー	OTTO
PC750(6883-J8P)	31,800円	無	無	無	無	3	P100/8MB/850MB/4×CD	OTTO
ThinkPad330CS	25,800円	無	無	無	有	3	486DX2-50/8MB/170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC720(6896-J4H)	24,800円	無	無	無	無	3	DX4-100/8MB/728MB/PCMCIA×2	OTTO
ThinkPad330CS(5523-JBB)	19,800円	無	無	無	無	3	486SLC2-50/4MB/170MB/9.5"DSTN	OTTO
Aptiva2144-26J	17,000円	無	無	無	有	3	486DX2-66/8MB/540MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PS/V2405NVC	14,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/RAM 4MB/HDD 340MB	イオシス
PS/55 5530	9,800円	無	無	無	有	3	8MB/380MB/一体型	ユニオンコンピューターネットワーク

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
Performa5220	55,800円	有	無	無	有	3	PowerPC603-75/16MB/800MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PowerMacintosh7200/90	49,000円	無	無	無	無	3	PowerPC601/16MB/810MB/4×CD	マイコンショップ川口
Quadra650	18,800円	無	無	無	有	3	68040/24MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh LC520	14,800円	無	無	無	有	3	68030/4MB/160MB/CDD/一体型	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh II Vi	8,800円	無	無	無	有	3	68030/8MB/160MB	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
PC-VS30/47D	219,000円	有	無	有	有	3	PII300/64MB/4.3GB/新品開封のみ	マイコンショップ川口
PC-MA33D/M7AAA41	218,000円	有	無	有	有	3	PII333/32MB/4.3GB/24×CD/17"	マイコンショップ川口
PC-VS30/37D	209,800円	無	無	有	無	3	PII300/64MB/4.3GB/24×CD/56K/17"	マイコンショップ川口
PC-LW23/43D	198,000円	有	無	有	有	3	MP233/64MB/3.2GB/20×CD/56K	マイコンショップ川口
PC-9821Nr15/S14F	159,800円	有	無	無	有	3	P150/16MB/1.4GB/10×CD/336M/	OTTO
PC-MA20C/SZAAA31	159,800円	有	無	有	有	3	MP200/32MB/3.2GB/20×CD/100BASE	マイコンショップ川口
PC-9821V200/M7C	159,000円	無	無	無	無	3	MP200/32MB/4GB/4×CD/33.6Kbps	マイコンショップ川口
PC-LV16C/WSCAF1	149,800円	無	無	無	無	3	MP166/32MB/2.1GB/20×CD/12.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-VS23D/S7CA2	148,000円	有	無	有	有	3	PII233/32MB/3.2GB/20×CD/56K	マイコンショップ川口
PC-LB20/30A	144,000円	有	無	有	有	3	MP200/64MB/2.1GB/56K/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821V200/S7C2	139,800円	有	無	有	有	3	MP200/32MB/2GB/20×CD/33.6Kbps/17"	マイコンショップ川口
PC-VS26D/CXDA2	134,800円	無	無	無	無	3	PII266/32MB/3.2GB/20×CD/モニタなし	マイコンショップ川口
PC-VS20C/S5DA1	134,000円	無	無	無	無	3	MP200/32MB/3.2GB/20×CD/56K/15"	マイコンショップ川口
PC-9821V166/S7C	129,000円	無	無	無	無	3	MP166/32MB/2GB/8×CD/33.6Kbps/17"	マイコンショップ川口
PC-9821V166/S5D2	124,000円	有	無	有	有	3	MP166/32MB/2GB/20×CD/33.6Kbps	マイコンショップ川口
PC-9821V166/S5D	99,800円	無	無	無	無	3	MMX166/32MB/2GB/8×CD/3D/336M	OTTO
PC-98NX MA23C/S5BAA32	87,800円	無	無	無	有	3	MMX233/32MB/2GB/15"CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb10/S8	84,000円	無	無	無	無	3	P100/16MB/810MB/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821XC13/S5A2	82,800円	有	無	無	有	3	P-133/32MB/1.6GB/15"CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na7/H7	79,800円	無	無	無	無	3	P75/8MB/720MB/2×CD/10.4"TFT(800)	OTTO
PC-9821Xa16/W30	79,800円	有	無	無	有	3	P166/32MB/3GB/8×CD/PCM/MPEG	OTTO
PC-9821La10/8A	79,000円	無	無	無	無	3	P100/16MB/810MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821V12/S5RB	78,000円	有	無	有	有	3	P120/16MB/850MB/4×CD/15"	マイコンショップ川口
PC-NX MB12C/UD-D1	75,800円	有	無	無	有	3	MMX-120/32MB/1GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cu16/HA	74,800円	無	無	無	無	3	P166/32MB/1.6GB/4連 6×CD/33.6Kbps	マイコンショップ川口
PC-MB12C/UDD1	74,800円	無	無	無	無	3	MP120/32MB/1.6GB/6"DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821Xt13/C12	74,000円	有	無	有	有	3	P133/16MB/1.2GB/4×CD/Windows3.1	マイコンショップ川口
PC-9821V10/S5KC	64,800円	無	無	無	無	3	P100/16MB/850MB/4×CD/22.8Kbps	マイコンショップ川口
PC-9821Np540W	59,800円	無	無	無	無	3	486DX4-75/RAM 22MB/HDD 540MB	イオシス
PC-9821Lt/350A	55,800円	無	無	無	無	3	486DX2-50/RAM 8MB/HDD 340MB/B5	イオシス
PC-9821Xa12/C12	54,800円	有	無	無	有	3	P120/16MB/1.2GB/4×CD/PCM	OTTO
PC-9821NX/3	49,800円	無	無	無	無	3	486DX4-100/8MB/350MB/10.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa7/C4	49,000円	有	無	有	有	3	P75/8MB/420MB/4×CD/Windows3.1	マイコンショップ川口
PC-9821NP/340W	48,000円	無	無	無	無	3	486DX2-75/5.6MB/340MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
MCR-500	47,800円	有	有	有	有	2	開梱品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb10/TA	47,800円	有	無	無	有	3	P100/16MB/840MB/4×CD/144モデム	OTTO
PC-9821Ne3/3	46,800円	無	無	無	無	3	486DX-50/8MB/340MB/10.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa7/C4	45,800円	無	無	無	有	3	P-75/40MB/420MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd2/3	44,800円	無	無	無	無	3	486DX2-50/RAM 9.6MB/HDD 340MB	イオシス
PC-9821Ne2/340W	44,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/12MBに増設済/340MB/9.5"	マイコンショップ川口
PC-9821Ne2/340W	44,800円	有	無	無	無	3	カラーノート/13.6MB/HDD 340MB	ワンダーボックス
PC-9821NS/340W	44,800円	無	無	無	無	3	DX2-50/5.6MB/340MB/3.5"×1/9.5"TFT	OTTO
PC-9821Ne/340	42,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/RAM 12MB/HDD 340MB/TFT	イオシス
PC-9821Ns/340W	42,800円	無	無	無	有	3	486DX2-50/14MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne3/3	40,800円	有	無	無	有	3	DX2-50/8MB/350MB/Ir/10.1"TFT	OTTO
PC-9821CX2/S15T	39,800円	無	無	無	無	3	P75/8MB/850MB/4×CD/14.4K/15"	マイコンショップ川口
PC-9821Ne	39,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/2.6MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xe10/S15	39,800円	無	無	無	無	3	486DX-100/8MB/1.6GB（UP済）/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Xn/C9W	39,800円	無	無	無	無	3	P90/14.6MB/540MB/2×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Cx2	38,800円	無	無	無	有	3	P-75/16MB/420MB/CRTなし	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C340	37,800円	無	無	無	無	3	486SL-20/RAM 1.6MB/HDD 340MB/TFT	イオシス
PC-9801NX/C	35,800円	無	無	無	有	3	486SX-20/12MB/260MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx2	35,800円	無	無	無	有	3	P-75/8MB/420MB/CRTなし	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne	35,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/RAM 3.6MB/TFTカラー	イオシス
PC-9801NA120/C	34,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/RAM 3.6MB/HDD 120MB/TFT	イオシス
PC-9821Cb2/T	34,800円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス
PC-9821CS2	34,800円	無	無	無	有	3	486-33/21MB/320MB/CDD+CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa7/C8	34,800円	無	無	無	無	3	P75/8MB/850MB/4×CD/PCM/W3.1	OTTO

PC-9821ND	34,000円	無	無	無	無	3	486SX-33/1.6MB/9.5"DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821Nd	34,000円	無	無	無	有	3	486SX-33/6MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb2/M	33,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/8MB/420MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C	32,800円	無	無	無	有	3	486SX-20/8MB/130MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/C9W	32,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/18MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA40/C	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/36MB/8.9"TFT	マイコンショップ川口
PC-9801NS/A	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/RAM 1.6MB	イオシス
PC-9801NX/C	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6+4MB/8.9"TFT	マイコンショップ川口
PC-9801NX/C	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6MB/8.9"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821AS/U2	29,800円	無	無	無	無	3	486DX-33/1.6MB/FDD×2	マイコンショップ川口
PC-9821Nd/340W	29,800円	無	無	無	無	3	SX-33/5.6MB/340MB/9.5"DSTN	OTTO
PC-9821Nm	29,800円	無	無	無	無	3	486DX2-50/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9821XS/C8W	29,800円	有	無	有	有	3	486DX-66/5.6MB/340MB/2×CD/Win3.1	マイコンショップ川口
PC-9821Cb/2	27,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/6MB/200MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xf/C9W	27,800円	無	無	無	有	3	P-60/8MB/510MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/A120	24,800円	有	無	無	無	3	SX-33/3.6MB/120MB/3.5"×1/8.9"8階調	OTTO
PC-9821Xe10/4	24,800円	無	無	無	無	3	486DX-100/6MB/420MB	マイコンショップ川口
PC-9821Ap2/U8W	23,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/20MB/330MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe/U7W	23,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/RAM 5.6MB/HDD 210MB	イオシス
PC-9801NS/R	22,800円	無	無	無	有	3	10MB/200MB/モノクロ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AE/U2	22,000円	無	無	無	無	3	486SX-25/1.6MB/FDD×2	マイコンショップ川口
PC-9801BX3/U2	21,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/1.6MB/FDD×2	マイコンショップ川口
PC-9801BX/U2	19,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6MB/FDD×2	マイコンショップ川口
PC-9801NS/A	19,800円	無	無	無	無	3	SX-33/3.6MB/FD/8.9"8階調/TypeII×1	OTTO
PC-9801NS/A	19,800円	無	無	無	有	3	4MB/120MB/モノクロ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As2/U7W	19,800円	無	無	無	無	3	486DX-66/RAM 5.6MB/HDD 170MB/3.5"	イオシス
PC-9801BA/U2	18,800円	無	無	無	有	3	486-40/10MB/240MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As2/U7	17,800円	無	無	無	有	3	486-33/20MB/330MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801Bs/U7	16,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/10MB/170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS20	16,800円	無	無	無	無	3	386SX-12/RAM 1.6MB/HDD 20MB	イオシス
PC-9801BX/U2	15,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/RAM 1.6MB/FDD×2	イオシス
PC-9821As2/U2	15,800円	無	無	無	無	3	486DX-66/RAM 3.6MB/3.5"×2/86	イオシス
PC-386AR-80	14,800円	無	無	無	無	3	386SX-25/RAM 1.6MB/HDD 80MB/FDD	イオシス
PC-9801BX2/U2	14,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/RAM 3.6MB/FDD×2	イオシス
PC-9801BA/U6	13,800円	無	無	無	無	3	DX2-40/3.6MB/80MB	OTTO
PC-9801BX/M2	13,800円	無	無	無	有	3	1.6MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U2	12,800円	無	無	無	無	3		ワンダーボックス
PC-9801BX2/U7	12,800円	無	無	無	有	3	486SX-25/12MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801CS5	12,800円	無	無	無	無	3	386SX-16/RAM 1.6MB/HDD 40MB/FDD	イオシス
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3	386DX-20/5"FDD×2/FM	イオシス
PC-9801FA/U2	12,800円	無	無	無	無	3	486SX-16/RAM 1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801RA21	12,800円	無	無	無	無	3	386DX-20/5"FDD×2	イオシス
PC-9801RX2(21)	12,800円	無	無	無	無	3	286-12/5"FDD×2	イオシス
PC-9801FS/U2	11,800円	無	無	無	無	3	386SX-20/RAM 1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801BX/U2	9,980円	無	無	無	無	3	SX20/1.6MB/3.5"×2/640(16)	OTTO
PC-9801DS/U2	9,800円	無	無	無	無	3	386SX-16/RAM 640KB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801DS2	9,800円	無	無	無	無	3	386SX-16/5"FDD×2/FM	イオシス
PC-9801DX/U2	9,800円	無	無	無	無	3	286-12/RAM 640KB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801FX/U2	9,800円	無	無	無	無	3	386SX-12/RAM 1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801UV11	9,800円	無	無	無	無	3	V30-10/RAM 640KB/FDD×2/FM/小型	イオシス
PC-9821モデルS2	9,800円	無	無	無	有	3	4MB/0MB/CDD/CRTなし	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98RL2	9,800円	無	無	無	無	3	386DX-20 387DX-20(FPU)/RAM 8MB増設	イオシス
PC-9801BX/U2	8,800円	無	無	無	有	3	4MB/80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX3/U2	8,800円	無	無	無	有	3	486-33/4MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX3/U2	7,800円	無	無	無	有	3	486-33/2MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U2	6,800円	無	無	無	有	3	2MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX21	6,000円	無	無	無	無	3	286-10/5"FDD×2	イオシス

EPSON

LA33AI-2820	225,000円	有	無	有	有	3	PII333/32MB/2.1GB/20×CD/56K/15"	マイコンショップ川口

COMPAQ

DESKPRO EN6400(178932-292)	179,800円	有	有	有	有	1	PII400/64MB/6.4GB/24×CD/100TX	OTTO
DESKPRO EP6300CA(356052-295)	119,800円	有	有	有	有	1	セレロン300/64MB/6.4GB/32×CD/NT	OTTO
DESKPRO EN6300CA(358252-294)	109,800円	有	有	有	有	1	セレロン300/32MB/3.2GB/32×CD	OTTO
LTE5200M1350CD/CT	84,800円	有	無	無	無	3	P120/8MB/810MB/4×CD/10.4"TFT	OTTO
DESKPRO 2620/2500CD32	64,800円	有	無	無	有	3	Pro200/32MB/2.5GB/8×CD/NT	OTTO
DESKPRO4000 5133M1600CDS	52,800円	無	無	無	無	3	P133/RAM 16MB/HDD 1.6GB/8×CD	イオシス
PRESARIO CDS520	24,800円	有	無	無	有	3	486DX2-66/8MB/420MB/CDD/一体型	ユニオンコンピューターネットワーク
DESKPRO XL560M 270W	19,800円	無	無	無	無	3	P60/8MB/270MB/W3.1	OTTO

SHARP

PC-PJ1	199,980円	有	無	無	有	3	MMX233/64MB/3.2GB/11.3"TFT/56K	OTTO
MN-7860	179,000円	無	無	無	無	3	MP166/64MB/3GB/20×CD/13.3"TFT	マイコンショップ川口
MN-350-X16	159,800円	有	無	有	有	3	MMX166/32MB/2.1GB/20×CD/56K	OTTO
MN-340-X15	158,000円	有	無	無	有	3	MP150/32MB/2.1GB/20×CD/33.6K	マイコンショップ川口
MN-335-X13	149,800円	有	無	有	有	3	MMX133/64MB/2.1GB/20×CD/12.1"	OTTO
MN-5030	109,800円	有	無	有	無	3	P133/16MB/1GB/10×CD/11.3"TFT(800)	OTTO

SONY

PCV-T700MR	229,000円	有	無	有	有	3	PII266/32MB/4.3GB/CD-R 8×CD	マイコンショップ川口
PCG-505GX/4G	199,800円	無	無	無	無	3	MMX266/64MB/4.3GB/10.4"TFT(800)	OTTO
PCG-723/BP	179,000円	有	無	有	有	3	MP166/64MB/2.1GB/33.6K/12.1"TFT	マイコンショップ川口
PCG-505X	169,800円	有	無	無	有	3	MMX166/32MB/2.1GB/336K/10.4"TFT	OTTO
PCG-505EX	159,800円	有	無	有	有	3	MP233/32MB/2.1GB/33.6K/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PCG-505X/64	146,000円	有	無	有	有	3	MP166/64MB/2.1GB/33.6K/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PCV-M300E5	128,000円	有	無	有	有	3	MP200/32MB/4.3GB/16×CD/56K/15"	マイコンショップ川口

DEC

PRIORIS590 HX(880WW)	39,800円	無	無	無	無	3	P90/32MB/1GB/CD×2/WideSCSI	OTTO
VENTRIS FP-5100	39,800円	無	無	無	無	3	P100/RAM 24MB/HDD 1.2GB/4×CD	イオシス
VenturisFX5133(FR-A73JM-GB)	34,800円	有	無	無	有	3	P133/16MB/810MB/CD/LAN	OTTO
DECpcXL560	27,800円	無	無	無	無	3	P60/16MB/540MB	OTTO
PC-LPx566	27,800円	無	無	無	有	3	P-66/32MB/500MB/VIPER PCI/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

DELL

LatitudeXP4100C	49,800円	無	無	無	無	3	486DX4-100/RAM 20MB/HDD 800MB	イオシス
SP5D60LP8HF	26,800円	無	無	無	有	3	P-60/16MB/500MB/CD(SCSI)+SCSI	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

Satellite320CDS（USモデル）	148,000円	有	無	有	有	3	MP233/32MB/4GB/20×CD/12.1"DSTN	マイコンショップ川口
TECRA530CDT/2.1(PA1247C9)	139,800円	有	無	無	有	3	MMX166/32MB/2.1GB/10×CD/12.1"TFT	OTTO
Libretto70CTA(PA1260CA)	89,800円	有	無	無	有	3	MMX120/16MB/1.6GB/6.1"TFT(640)	OTTO
SatellitePro420CDT/810(PA1225JD)	89,800円	有	無	無	無	3	P100/8MB/810MB/6×CD/11.3"TFT(800)	OTTO
BREZZA 5166MB PV1009JA	79,800円	有	無	無	有	3	P166/16MB/2.1GB/8×CD/288M/17"CRT	OTTO
Libretto60CTA	79,000円	有	無	有	有	3	P100/16MB/810MB/6.1"TFT	マイコンショップ川口
Satellite110CS/810	78,000円	有	無	無	無	3	P100/8MB/810MB/11.3"DSTN	マイコンショップ川口
Libretto50CTA	63,800円	有	無	無	有	3	P75/16MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
Libretto30CT	50,800円	有	無	無	有	3	486DX4-100/20MB/450MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PV46633V	19,800円	無	無	無	無	3	486DX2/8MB/340MB	OTTO
J-3100PV2	15,800円	無	無	無	有	3	486-100/16MB/700MB	ユニオンコンピューターネットワーク
J-3100PV2	12,800円	無	無	無	有	3	486-100/16MB/350MB	ユニオンコンピューターネットワーク

日本ヒューレット・パッカード

VectraXA5/200	79,800円	無	無	無	無	3	MP200/16MB/2.5GB/8×CD	イオシス

日立

FLORA500VX	89,800円	有	無	無	有	3	15"モニタ/33.6Kbps モデム	ワンダーボックス
ペルソナ HPW-200JC	47,800円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-3010-CT5DE5	15,800円	無	無	無	無	3	486SX75/8MB/340MB/10.4"TFTカラー	OTTO

富士通

FMV NU623D3	178,000円	有	無	有	有	3	MP233/64MB/3.2GB/17×CD/56K/12.1"	マイコンショップ川口
FMV-SII201	168,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMV-TS21M	158,000円	有	有	有	有	1	17"CRT/MO	ビットマップ
FMV-SII1651	128,000円	有	有	有	有	1	15"CRT	ビットマップ
FMV-SE271	118,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMV-5166D6C5	99,800円	有	無	無	有	3	15"モニタセット	ワンダーボックス
FMV52NU2W1	89,800円	無	無	無	無	3	P120/16MB/1GB/11.3"TFT800×600	OTTO
FMV-5166D8M（FMV-517D8C）	77,800円	無	無	無	無	3	MP166/32MB/3.2GB/8×CD/3DRAGE2	イオシス
FMV513D6C5	37,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.2GB/6×CD	OTTO
INTERTop (IT10CJ)	29,800円	有	無	無	無	3	JISキーボードタイプ	OTTO
FMV510D5P3	24,800円	有	無	無	有	3	P100/8MB/1GB/W3.1	OTTO
FMV590DEGC	19,800円	無	無	無	無	3	P90/4MB/570MB	OTTO

三菱電機

apricotMS660N2B1	138,000円	有	有	有	有	3	MMXP200/96MB/4.3GB/17"モニタ	ワンダーボックス

モデム

aiwa

PW-BW3360	6,000円	有	無	有	有	3	PC98・DOS/V用	情報ハウス

Panasonic

FS-CMI	9,000円	有	無	無	有	3	MSX用	情報ハウス

ハードディスク・ドライブ

ICM

LX-540	9,800円	無	無	無	有	3	540MB HDD/98用I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク

WESTERN DIGITAL

AC33200	12,000円	有	無	有	有	3	IDE 3.2GB	情報ハウス

NEC

HD-350M	11,800円	無	無	無	無	3	350MB/98ノート用	イオシス
内蔵SCSI 100M	8,800円	無	無	無	無	3	FA・FS・FX内蔵用/SCSIボード付	イオシス
内蔵SCSI 40M	4,800円	無	無	無	無	3	FA・FS・FX内蔵用/SCSIボード付	イオシス
内蔵SCSI 40M	4,800円	無	無	無	無	3	DA・RA21等内蔵用	イオシス

MELCO

DNN-500	13,800円	無	無	無	無	3	500MB/98ノート用	イオシス

Logitec

LHD-NS80J	7,800円	無	無	無	無	3	80MB/98ノート用	イオシス

フロッピーディスク・ドライブ

NEC

外付け 8"FDD 2ドライブ	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
外付け 3.5"FDD 2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス
外付け 5"FDD 2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDBOX	9,800円	無	無	無	無	3	98ノート用/Winアクセラ2M	イオシス

ICM

CD-910S	9,800円	有	有	有	有	1	外付け/6倍速/SCSI CD-ROM/DOS/V・98	イオシス
CD-910SCIN	9,800円	有	無	有	有	3	外付け6倍CD/98用I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク
CD-660S	8,500円	有	有	有	有	1	外付け/4.4倍速/SCSI CD-ROM/DOS・98	イオシス

TEAC

CD-211PEK	18,800円	有	有	有	有	2	11.5倍速CDドライブ	ワンダーボックス

MOドライブ

アイ・オー・データ機器

MOF-H640/UPCI	53,800円	有	有	有	有	1	4300回転/28ms/外付/PCIカード付き	OTTO
MOF-640/SPCI	44,800円	有	有	有	有	1	640MB PCIカード付	OTTO
MOF-S640	42,800円	有	有	有	有	1	3600回転/28ms/バッファ2M/SCSI2	OTTO

SONY

RMO-S550	19,800円	無	無	無	無	3	外付SCSI MO	OTTO

PINNACLE

TAHOE-130	19,800円	無	無	無	無	3	230MB/外付MO/Mac用	OTTO

富士通

SMB-640ML	39,800円	有	有	有	有	1	3600回転/640MB/OW/Mac用	OTTO
SMB-640NA	34,800円	有	有	有	有	1	内蔵,ATAPI/3600rpm/OW/30MS	OTTO
PCCMO-HN230	24,800円	有	有	有	有	1	内蔵型230MB	OTTO

MELCO

MOS-S645H	47,800円	有	有	有	有	1	4500rpm/640MB/SCSI	OTTO
MOS-S640SCD	43,800円	有	有	有	有	1	3600回転/28ms/OW対応/SCSIカード付	OTTO
MOS-A640H	39,800円	有	有	有	有	1	640MB/OW対応/Mac用I/Fケーブル付	OTTO

Logitec

LMO-643F/P	49,800円	有	有	有	有	1	外付640MB/4300rpm/2MBキャッシュ	OTTO
LMO-643F/M	44,800円	有	有	有	有	1	外付640MB/4300rpm/2MBキャッシュ	OTTO
LMO-P643HV/PS	44,800円	有	有	有	有	2	640MB MOドライブ	ワンダーボックス
LMO-643F	43,800円	有	有	有	有	1	外付640MB/430rpm/2MBキャッシュ	OTTO

デジタルカメラ

コダック

DC-50ボーナスパック	16,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

SONY

DSC-MD1	64,800円	有	有	有	有	1		OTTO
MVC-FD51	48,000円	有	有	有	有	1	38万画素/2.5"TFT(61000DOT)	OTTO
MVC-FD7	39,800円	有	有	有	有	1	38万画素/10×ZOOM/FD	OTTO

富士フイルム

FinePix600Z	59,500円	有	有	有	有	1	150万画素/3倍ズーム	OTTO
FinePix700	49,500円	有	有	有	有	1	150万画素/12"TFT	OTTO
CI-50	24,800円	有	有	有	有	1	35万画素/1.8TFT/スマートメディア対応	OTTO

ディスプレイ

IBM

5574-N15	15,800円	無	無	無	無	3	640×480~1024×768/3列15P/RGB	イオシス

飯山電機

MF-5517J	22,800円	無	無	無	無	3	640×400~1024×768/2列15P&5BNC	イオシス
MF-8615B	19,800円	無	無	無	無	3	640×400~1024×768/2列15P/RGB	イオシス

NEC

PK-DH172	35,800円	有	有	有	有	1	17"/0.27mm/1024×768/黒ボディ	OTTO
PC-KH1711	29,800円	無	無	無	無	3	17"CRT/ハイレゾ/2列15P/H98専用/2系統	イオシス
DV15A1	26,800円	有	有	有	有	1	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM174	26,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM171	21,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
DV15A1	19,800円	有	有	有	有	1	15"シャドーマスク/0.28mm/1024×768	OTTO
PC-KM151	19,800円	無	無	無	無	3	640×400~1024×768/2列15P/RGB	イオシス
PC-KM152	19,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン/0.28mm/RGB15ピン	OTTO
PC-KM152	19,800円	無	無	無	有	3		ビットマップ
PC-KM153R	19,800円	無	無	無	無	3	640×400~1024×768/2列15P/RGB	イオシス
PC-KM152	17,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201/45L	12,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV454	9,980円	有	無	無	無	3	15"ノーマル/TV/0.35mm/D-SUB	OTTO
PC-KD1522	9,800円	無	無	無	有	3	24Kz & 31kz OK	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	5,800円	無	無	無	無	3	15"CRT/98用/0.31	イオシス
PC-KD882	4,980円	無	無	無	無	3	15"ノーマル/0.31mm/D-SUB15/チルト	OTTO
PC-KD853n	4,800円	無	無	無	無	3	14"CRT/98用/0.31	イオシス

COMPAQ

171FS	24,800円	無	無	無	無	3	640×480~1024×768/3列15P/RGB	イオシス
151FS	17,800円	無	無	無	無	3	640×480~1024×768/3列15P/RGB	イオシス

DEC

17"マルチ(PC-XAV-YZ)	34,800円	有	無	無	有	3	RD17G2相当ダイヤモンドトロン管	OTTO
VRT17-HA	29,800円	無	無	無	無	3	17"マルチスキャン	OTTO

DELL

P1728J	22,800円	無	無	無	無	3		OTTO
17ES	19,800円	無	無	無	無	3		OTTO

Panasonic

PanaSync5G TX-D1733	29,800円	無	無	無	無	3	640×480~1280×1024/3列15P/RGB	イオシス

ビクター

GD-M15	12,800円	無	無	無	無	3	HC90/95用 ケーブル付	情報ハウス

日立

CM1587MJ	19,800円	無	無	無	有	3	15"マルチモニタ	ワンダーボックス

富士通

VL-14TXI	77,000円	有	有	有	有	1	14"TFTディスプレイ	ワンダーボックス
FMV5DSP71S	29,800円	有	有	有	有	1		OTTO
FMV5DSP51	19,800円	有	有	有	有	1		OTTO
DP84Y1	17,800円	無	無	無	無	3	640×480~1024×768/3列15P/RGB	イオシス

三菱電機

RD-17Y	29,800円	無	無	無	無	3	640×400~1024×768/2列15P/RGB	イオシス

緑電子

VSA171	24,800円	無	無	無	無	3	640×480~1024×768/3列15P/RGB	イオシス

MELCO

FTD-XD15	89,800円	有	有	有	有	1	XGA対応	OTTO

プリンタ

NEC

MultiWritter2200XE	99,800円	有	有	有	有	1	レーザー/A3対応	ワンダーボックス
PC-PR201MX	49,800円	有	有	有	有	1	98NX・DOS/V対応/USB/シリアルドット	ワンダーボックス
PC-PR201/65LA	25,800円	無	無	無	無	3	PR系/15"ドットインパクト/カラー対応	イオシス
PC-PR201/63A	24,800円	有	無	無	無	3	B4/ドットプリンタ/160dpi/カラー8色	OTTO
PC-PR201/63A	22,800円	無	無	無	無	3	PR系/15"ドットインパクト/カラー対応	イオシス
PC-PR201/65	22,800円	無	無	無	無	3	PR系/15"ドットインパクト	イオシス
PICTY80L	18,800円	有	有	有	有	1	DOS/V・98対応	ワンダーボックス
PC-PR201X	15,800円	無	無	無	無	3	PR系/15"ドットインパクト	イオシス
PC-PR101/J400	11,800円	無	無	無	無	3		OTTO

PR101/110J	7,000円	有	無	無	有	3		ビットマップ
PC-PR101/J110	4,980円	有	無	無	無	3	A4/インクジェット/300dpi/カラー	OTTO
EPSON								
PM-2000C	32,800円	有	無	有	有	3	1440×720/A3/6色インク	OTTO
HG-4000	24,800円	無	無	無	有	3	136ケタ/シリアルドット	ワンダーボックス
MJ-510C	12,800円	有	無	無	有	3		OTTO
MJ-700V2C	9,980円	無	無	無	無	3	バブルジェットカラー/A4/はがき	OTTO
MJ-500C	9,000円	有	無	無	有	3		ビットマップ
MJ-450	6,000円	有	無	無	有	3	モノクロ	ビットマップ
Canon								
LBP-220	34,800円	有	有	有	有	1	レーザー/A4サイズ	ワンダーボックス
BJ-220JS	19,800円	無	無	無	無	3	A4バブルジェット/Win用	OTTO
LBP-B406G II	17,800円	無	無	無	無	3	600/480dpi 4B	OTTO
BJC-250J	9,980円	有	無	無	有	3		OTTO
BJC-210J	9,800円	有	無	無	有	3	カラーインクジェット	ワンダーボックス
SHARP								
JX9230	19,800円	有	無	無	有	3	レーザー/A4サイズ	ワンダーボックス
CZ-8PCI	12,000円	有	無	無	有	3	X1・X68000用	情報ハウス
CZ-8PG1	9,800円	有	有	有	有	1	X68用/24ピン/カラー漢字プリンタ/80桁	イオシス
Panasonic								
FS-PC1	16,800円	有	無	無	有	3	MSX用	ユニオンコンピューターネットワーク
FS-PAI	12,000円	有	無	有	無	3	MSX用/インクリボンなし	情報ハウス
HBP-F1C	9,800円	有	無	無	有	3	MSX用	ユニオンコンピューターネットワーク
スキャナ								
Apple								
ColorOneScanner600/27	24,800円	有	無	有	有	3	Macスキャナ	ワンダーボックス
EPSON								
GT-5500ART	18,800円	有	有	有	有	3	SCSIケーブル付属	ワンダーボックス
GT-6500WIN2	11,800円	無	無	無	無	3		OTTO
GT-6500WIN	9,980円	無	無	無	無	3	フラットヘッド型	OTTO
GT-8000	9,980円	無	無	無	無	3	A4フルカラー/400dpi	OTTO
NEOS								
NSF-600CL2	8,000円	有	無	無	有	3	PC-98用/IF付	ビットマップ
インターフェース								
NEC								
PC-9801-86	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3		イオシス
ODP／メモリ								
Logitec								
72P パリ付 70ns 16M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
72P パリ付 70ns 8M	4,500円	無	無	無	無	3	2枚	イオシス
MIDI音源								
NEC								
PC-9801-86	9,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
スピーカ								
NEC								
PC-SP103	5,000円	有	有	有	有	3	アクティブスピーカー	ワンダーボックス
その他								
SONY								
HBI-VI	9,000円	有	無	有	有	3	MSXビデオデジタイザー	情報ハウス
富士通								
FMT-KB105	6,000円	無	無	無	無	3	TOWNS用キーボード	情報ハウス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101-0041　東京都千代田区神田須田町2-2 ITCビル4F　☎03-5256-5001

■情報ハウス：〒228-0024　神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307　☎0462-57-1605

■マイコンショップ川口：〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25　☎048-222-8655

■ビットマップ：〒350-0222　埼玉県坂戸市清水町46-40-103　☎0492-89-2369

■イオシス：〒556-0005　大阪市浪速区日本橋5-14-13　☎06-631-6695

■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554

■ワンダーボックス：〒984-0805　宮城県仙台市若林区南材木町34　☎022-227-4681

とっておきのWindows98操作方法をキミに伝授！



超入門 ゼロから学ぶ Windows98（ウィンドウズ）

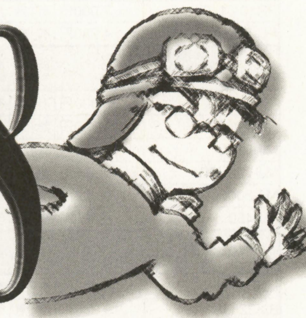


Illustration 田中亜里

～第6回～ Windowsをより快適に使うために！

今回は，Windows98を快適に使うための，数々のメンテナンス・ツールについて紹介します。これを読んで，万全を期したコンディションでパソコンを使ってください！

ハードディスクがもたついて遅いとパソコン全体が遅くなる！

Windowsパソコンの速さの条件を考えてみると，まずCPUが速いこと。つぎにメモリがたくさん搭載されていること。そして，高速ハードディスクを搭載していることがあげられます。Windowsという基本ソフトは，搭載するメモリを効率よく利用するために，すぐに使う可能性の少ないデータをハードディスクへ書き込むことで（スワップ・ファイル）メモリを空け，他のアプリケーションやシステムが利用できるように設計されています。そのため，アプリケーションによっては，ハードディスクへの書き込み／読み込みが頻繁に行なわれるために，高速ハードディスクが求められるわけです。

ハードディスクは回転するシリンダ・ディスクとヘッドで構成されている記録メディアです。つまり，書き込み／読み込みするデータの場所を効率よく並べ替えし，ヘッドの動きのムダを最小限に抑えることができれば，全体の動作がスピードアップするわけです。それでは，どのように効率化を図ればいいのでしょうか？

デフラグを使って並べ替えをしよう

『デフラグ』はWindows標準添付のフラグメンテナンス・ソフトです（**画面1**）。フラグメンテナンス・ソフトは，ハードディスクに記録されているデータの連続性と，空き容量の連続性を検査するソフトを指します。

もしも，一つのデータがいくつにも分割されてハードディスク上に記録してあると，それらを読みだすときにヘッドの移動（シーク）時間が余計に必要になり，それだけ読みだしが遅くなります。また，空き容量域が連続していない場合も，書き込み時に同じことが言えます（**画面2**）。

そこで，『デフラグ』はハードディスク上のデータ領域，空きデータ領域を調べ，それが分断化していないかを検査します（**画面3**）。もし，分断化されているようだったら，連続したデータ構造になるように並べ替えを行なうわけです。

オプションの設定によっては，同時にドライブのエラーを調べることも可能です（**画面4**）。

ハードディスクがもたもたして，全体の動きが遅いと感じたときなどは，デフラグを使用することをオススメします。

ハードディスクの空き容量を増やす方法

ふだん何気なくWindowsパソコンを使っているときでも，パソコンのハードディスクの空き容量が少しずつ減っていってしまう場合があります。インターネットからダウンロードしたプログラム・ファイルの残骸が残っていたり，インターネット用の一時ファイルが保存されていたりと，その理由はたくさんあります。

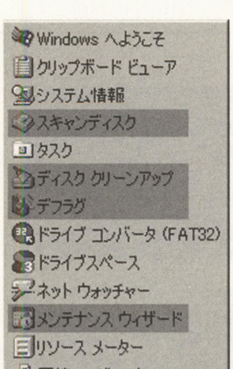
インターネット一時ファイルやダウンロードされたプログラム・ファイルを残しておくと，一度見たホームページを素早く表示するときに役立ちますが，そのためだけにハードディスクを消費したくないという場合もあるでしょう。

こうして必要のないファイルたちが，知らず知らずのうちにハードディスク容量を減らしていってしまうことがあるのです。

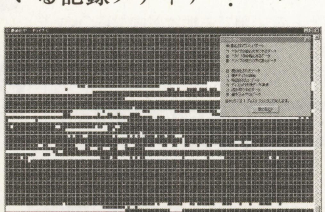
これを避けるため，時々，『ディスククリーンアップ』を使用します（**画面5**）。

このツールは，ハードディスクに記録されているデータのうち，

- **インターネット一時ファイル**
- **ダウンロードされたプログラム・ファイル**
- **ごみ箱**
- **一時ファイル**



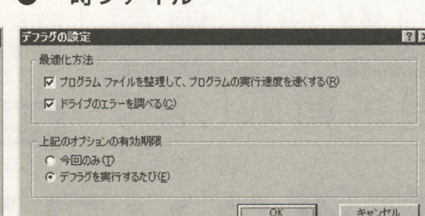
《画面1》アクセサリのシステムツールの中身。今回紹介するのは，デフラグ，ディスク クリーンアップ，スキャンディスク，そしてメンテナンス ウィザードの四つ



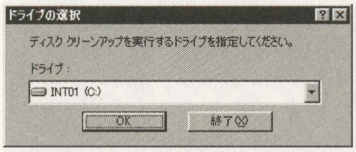
《画面2》デフラグの詳細画面。ディスクの中身がクラスタ単位で見える



《画面3》デフラグを実行した画面。最適化（フラグメンテナンス）を行なうドライブを選択できる



《画面4》設定次第ではドライブのエラーも検出できる（画面は初期値）



《画面5》ディスク クリーンアップを起動したところ。使用するドライブを選択することができる

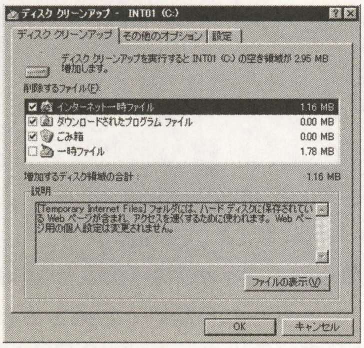
を選択して削除することが可能です（**画面6**）。

この『ディスク クリーンアップ』にはオプションとして，インストールされているのに使っていない余分なプログラムを消去する『プログラムの追加と削除』と，Windows98専用の32ビット・ファイル管理フォーマットである『FAT32』に変換する『ドライブ変換（コンバータ）』などが準備されています（**画面7**）。

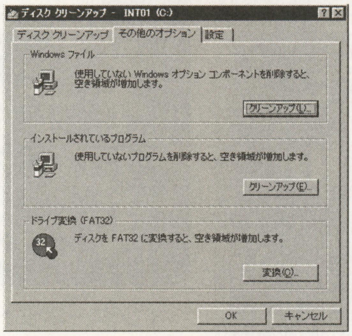
ハードディスクの管理フォーマットをFAT32へ変換すると，小さなファイルを効率よく扱うことができるようになるため空き容量が増えます。

その他，FAT32は2G以上の容量を持つ大容量ハードディスクを1台のドライブとして扱えるなどの利点もありますが，WindowsNTからはディスクが読めないなどの欠点があります。

また，一度FAT32に変換してしまうと，元のフォーマットには戻せないので，WindowsNTも使用している人は注意してください。

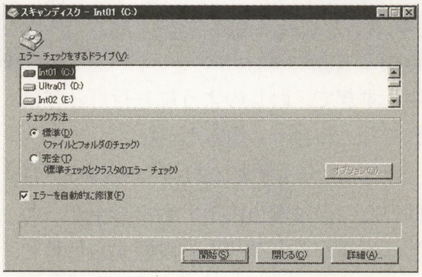


《画面6》どんなファイルをターゲットとして削除するかを選択する

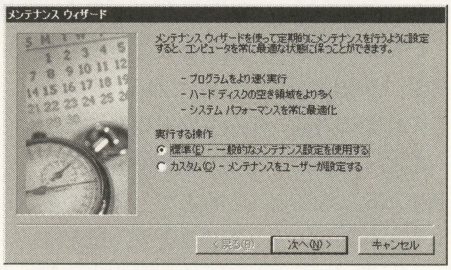


《画面7》他に，必要のないWindowsファイル（壁紙など）や使っていないWindows用アプリケーションの削除，管理フォーマットの変更などができる

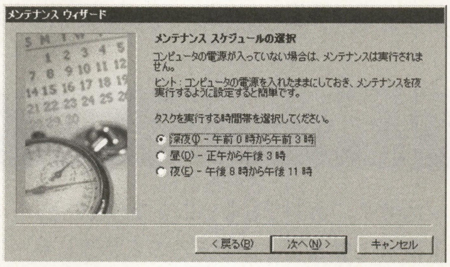




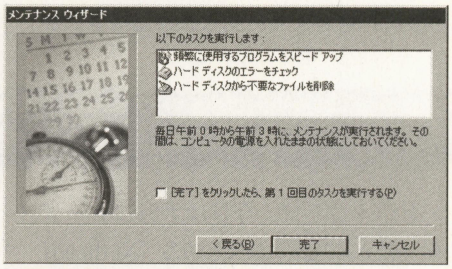
《画面8》スキャンディスクを起動したところ。『エラーを自動的に修復』のチェックを入れておけば，チェックと同時に修復を行なってくれるので便利だ



《画面9》ごく一般的な時間帯にメンテナンスを行なうときは標準を選ぶ



《画面10》深夜にメンテナンスを行なうように設定したところ



《画面11》これで，タスクのダイアログにあるメンテナンスを深夜に実行するように設定が完了した

意味不明なエラーが多発するなら ハードディスクのチェックを！

パソコンを使っているときに，不意に電源が落ちてしまった，エラーが止まってしまったなどというトラブルに見舞われたとき，まずはハードディスクのチェックをオススメします。

チェックにはWindows98標準の『スキャンディスク』を使用します（**画面8**）。

スキャンディスクのチェック方法には2とおりあり，ハードディスク上のファイルとフォルダのみをチェックする『標準』モードと，標準に加えさらにハードディスクの物理的なチェック（クラスタ・チェック）まで行なう『完全』モードがあります。ディスクの容量にもよりますが，『標準』はクラスタ・チェックを行なわないため，信頼度はやや落ちますがその分，作業時間は短くて済みます。

逆に『完全』はクラスタ単位でチェックを行なうため，ディスク容量によってはチェックに長い時間がかかる場合があります。急いで使いたい場合は『標準』を，時間がある場合は『完全』を選びましょう。

なお，『エラーを自動的に修復』をチェックしておくと，エラー部分を自動的に修復してくれます。

原因不明のエラーでアプリケーションが異常終了してしまったり，Windowsが止まったり落ちてしまったりして困っている場合は，まずはこのスキャンディスクを使用してディスクのチェックをすることをオススメします。

パソコンが自動メンテナンス メンテナンスウィザードを使おう！

ここまで紹介してきた，『デフラグ』，『ディスク クリーンアップ』，『スキャンディスク』は，『メンテナンスウィザード』と呼ばれるツールで，あらかじめ時間をきめて自動的に実行させることが可能です。朝，パソコンの電源を入れて置いて，パソコンを使用しない正午の時間帯を使ってメンテナンスをさせたり，夜寝る前にパソコンの電源を入れておいて，深夜にメンテナンスをさせることもできます（**画面9，10，11**）。

パソコンを使っていない間にメンテナンス。Windows98を快適に利用するためには，ぜひ，メンテナンス ウィザードの実行をオススメします！



魔術師アールの　インターネットに存在する秀作フリー・ゲームサイトを訪ねて歩く

Free Network Game探訪

インターネット・ユーザーならだれでも楽しめる無料のネットワーク・ゲームを，毎回厳選してお送りしている当コーナー。今月は，仲間内で気軽に楽しむことができる人気のテーブル・ゲーム・サイトをご紹介しましょう。

ネット・ゲームは仲間とわいわい盛り上がるのが一番じゃよ！

いやぁ，寒さも一段落といった感もあるが，みなは風邪などひいておらんかな？とくにこの時期，受験生諸君はなにかと大変じゃろうが，あまり根を詰めすぎて睡眠不足になると，どうしても体力が落ちるからのう。ま，なにごとも，ほどほどが一番だというし，たまにはゲームでもやって，息を抜いてみるのもよいじゃろうよ。もっとも，あまり息抜きばかりしすぎて，わしのように昼行灯と呼ばれても，わしゃぁ知らんがな。

さて。今年もすでに2月。いやはや，月日のたつのは本当に早いもんじゃが，わしは相変わらずゲームに没頭する毎日じゃ。最近は，Microsoft社の『Rise of Rome』や『Combat Flight Simurator』にハマっておってな。この2本は非常に出来が良く，ネットワークで対戦するにはもってこいのソフトじゃ。

インターネットを使った対戦は，なんといっても回線の向こう側の人と「実際に今、対戦している」という，その感覚がおもしろいわけじゃからな。こうした対戦の醍醐味を味わえるソフトは，とても貴重な存在だといえるじゃろう。

今月紹介するのも，そんな対戦の醍醐味を味わえる優秀なサイトじゃぞ。

ふたつのテーブル・ゲームであそべる人気スポット！

ということで，今月は手軽にテーブル・ゲームの対戦が楽しめる『Nethello』という人気サイトを紹介するぞ。

ここは，以前にも紹介した『東風荘』をバックアップしているビジネス・ネットワーク・テレコム社が，同様にサポートしているサイトで，つねに多くのプレイヤーでにぎわっている人気のスポットじゃ。

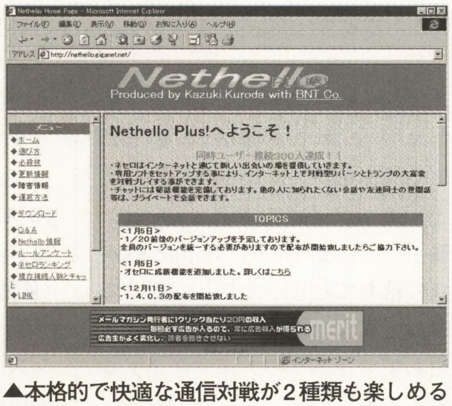
楽しめるゲームは「ネセロ」と「大富豪」のふたつ。

仲間とチャットしながらわいわい楽しむには，うってつけのラインナップといえるじゃろうな。

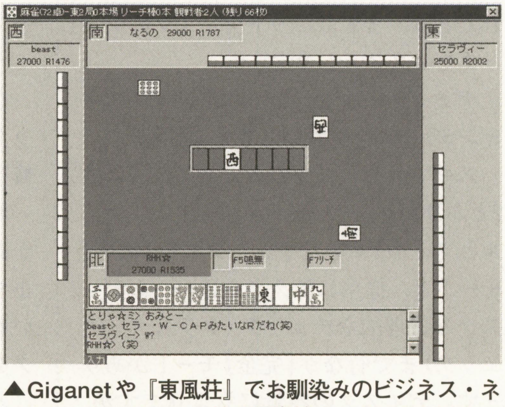
また，対戦相手を探すロビーも『東風荘』と同じようなつくりで，はじめてプレイするユーザーでも，非常にわかりやすいインターフェースとなっておるから安心じゃ。加えて，実際に対戦しているプレイヤー以外もゲームを「観戦」することが可能なので，ゲームを眺めながら，ああでもないこうでもないと，口を差し挟むことができるのも特徴じゃな。そうしたやり取りもまた，なにやら本当にテーブルを囲んでゲームを楽しんでいるようで，じつに楽しいもんじゃよ。

ちなみに『Nethello』で遊ぶためには専用ソフトが必要なので，ホームページからダウンロードしなければならない。ということで，いつものごとく，つぎのページでは，ダウンロードからプレイに至るまでの方法を紹介しておくので，もしインストール方法などがわからない読者がおれば，ぜひ参考にしてほしい。

わしも相変わらず「RHH」の名で遊んでおるから，見かけたら遠慮なく声をかけてくれい。



▲本格的で快適な通信対戦が2種類も楽しめるとあって，連夜数百人のプレイヤーが集まる人気サイトだ



▲Giganetや『東風荘』でお馴染みのビジネス・ネットワーク・テレコム社が運営協力しているだけあって，回線の状態も安定している

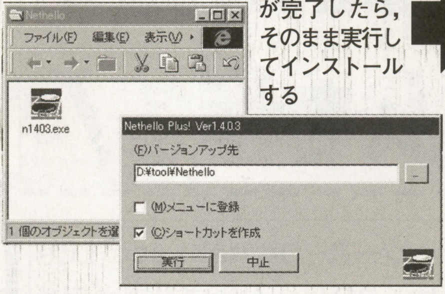
Nethello　Plus

運営：Kazuyuki Kuroda氏　協力：ビジネス・ネットワーク・テレコム㈱　URL＝http://nethello.giganet.net/

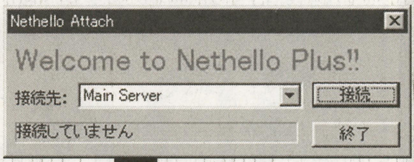
セットアップの手順



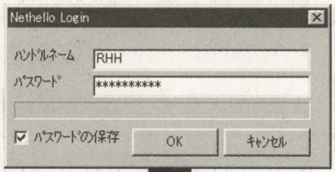
▲まずは上記ホームページにアクセス。左側の「ダウンロード」という項目から順次，指示にしたがって進もう



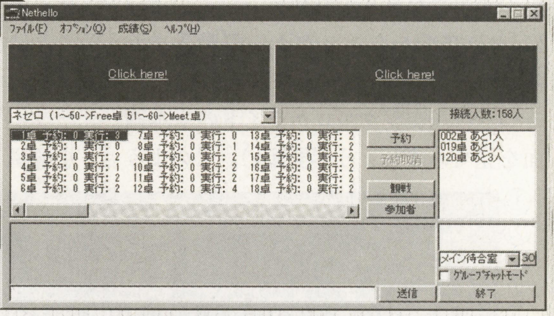
▼ダウンロードが完了したら，そのまま実行してインストールする



▲ソフトを起動するとサーバ選択画面になるので，メイン，サブのふたつから好きなほうを選ぶ。つながらないときは，もう一方を試してみよう

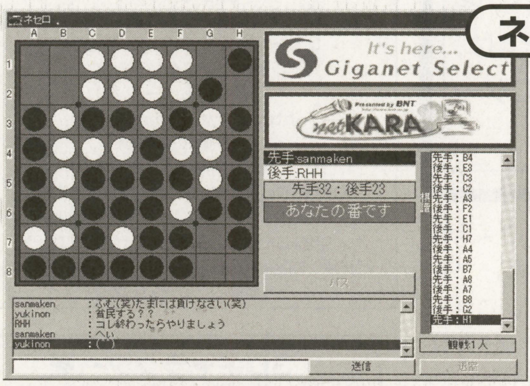


▶サーバに接続されると，このような画面になるので，任意のハンドル・ネームとパスワードを入力する



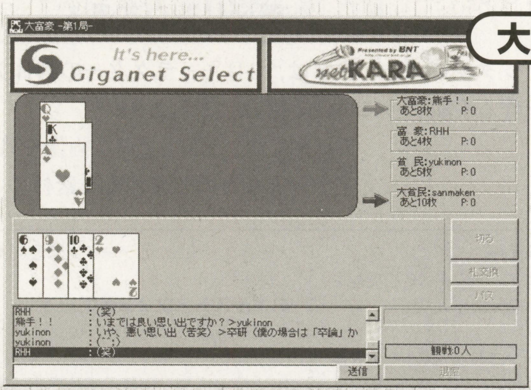
▲パスワードが認証されると，上のようなロビーにでるので，ここで対戦相手を募集しよう。すでに対戦相手が決まっている場合は，ICQなどで前もって卓を指定すると便利

ネセロ



◀ふたりで気楽にプレイするならオセロもどきのネセロが最適。短時間で終わるのも魅力だ

大富豪



◀大富豪は4人プレイ専用。奥が深いゲームなので，チャットでの駆け引きもアツイぞ

おすすめゲーム募集！

今月のFreeNetworkGame探訪，いかがだったじゃろうか。

ネセロや大富豪といったゲームは，だれしも一度はプレイしたことがあるものゆえ案外楽しんでもらえたのではないかな？　ちょっとした暇があったら，友達と対戦してみるのもいいじゃろう。

さて，ということで，このコーナーでは，読者のおすすめゲームを募集しておるぞい。投稿はハガキや封書だけではなくE-MailでもOK！　どしどし投稿してくれたまえ。

なお投稿の条件は，かならずそのゲームが「無料で楽しめること」この一点のみ。〆切などはとくに定めておらんので，いつでも遠慮なく投稿してもらってかまわんぞい。投稿が採用された読者は，このコーナーで紹介してゆく予定じゃ。　あわせてプレイした感想なども聞かせてもらえるとうれしいのう！

魔術師アールのメール・アドレス
rhh@alles.or.jp

お便りの宛先
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「FreeNetworkGame探訪」係

キャラクター作りからプログラミングまでが
1パッケージになった低価格3Dゲーム作成ツール

Digital Loca Lite(デジタルロケライト)で3Dゲームを作る！

TEXT & PROGRAMMING
石川直人

マルチメディア・オーサリング・ツール『Digital Loca Lite(以下デジタルロケライトと略)』は，3Dゲームやマルチメディア・ソフトなどが手軽に作れる“画期的な製品”です。先月号では，その機能について簡単に解説しました。今回は，実際に3Dゲームを作成する方法を具体的に紹介していきましょう。

Digital Loca Lite
価格12,800円
問い合わせ先
ヒューマンエデュケーションセンター
☎03-5346-7704
ホームページ
http://www.human.co.jp/
動作環境
OS：Windows95／98
CPU：Pentium以降（推奨200MHz以上）
メモリ：16MB（推奨32MB以上）
空きHDD：32MB（推奨100MB以上）
ビデオ：DirectDraw対応のVGA16ビットカラー（推奨Direct3D対応）

デジタルロケライトでどんなゲームができる？

まずは，下の連続写真を見てください。デジタルロケライトを使うと，このように「3D空間をキャラクターが動きまわる」というゲームが作成できるのです。

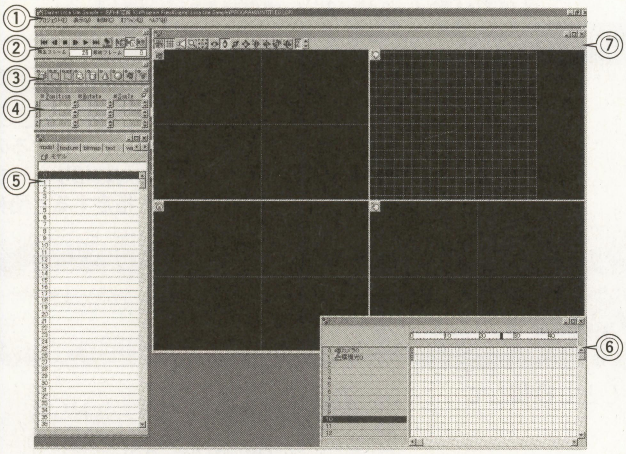
つぎに，デジタルロケライトの基本画面を見てみましょう（**写真1**）。このようにデジタルロケライトは，さまざまな機能ごとにウィンドウがわかれた，マルチ・ウィンドウとなっています。これらたくさんの機能を駆使して，デジタルロケライトでは3Dゲームを作成していくことになります。

それでは，これから実際にデジタルロケライトを使って，3Dゲームを作る手順を解説していきましょう。

3Dキャラクターをモデリングする！

まずは，3Dキャラクターの制作方法について紹介しましょう。

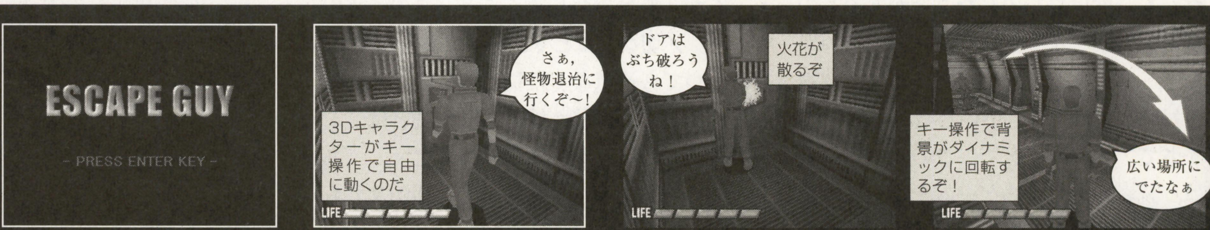
デジタルロケライトでは，画像や音声，文字データなどのさまざまな素材のこと

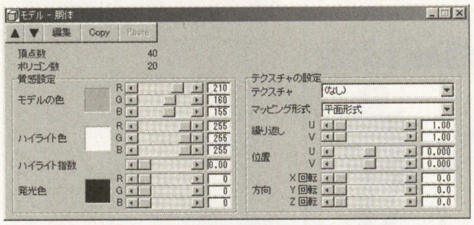


《写真1》これがデジタルロケライトの基本画面だ！

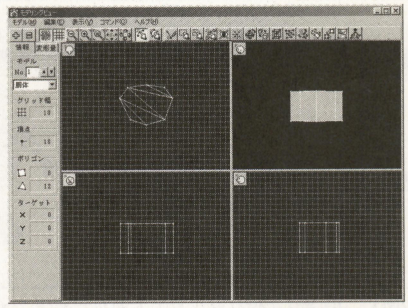
①メインメニュー
デジタルロケライトのすべての機能をコントロールするメニュー。
②制御パネル
アニメーションの再生・停止・巻き戻しなどの制御，および作品の動作確認も行なうことができる。また，[REC]ボタンを押しながら再生することで，実行結果をAVI出力することも可能だ。
③プリミティブ・ウィンドウ
基本図形（プリミティブ・オブジェクト）やカメラ，ライトなどを登録することができる。
④ステータス・ウィンドウ
選択したオブジェクトの位置，角度，大きさなどの3次元データを管理することが可能。
⑤キャスト・ウィンドウ
3Dモデル（model），ビットマップ（bitmap），テキスト（text），スクリプト（script）など，使用するさまざまな素材を登録しておく。
⑥スコア・ウィンドウ
キャストに登録された素材を，時間軸で管理・編集するためのタイムシート。複数のスコアを用意することができる。
⑦ワークビュー・ウィンドウ
架空の3次元空間が存在する作業ウィンドウ。ここで，さまざまな作業を行なう。

これがデジタルロケライトで作った3Dゲームだ！

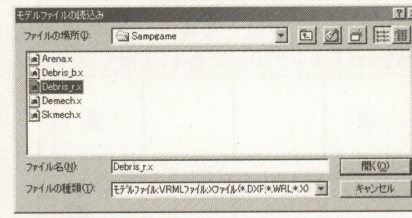




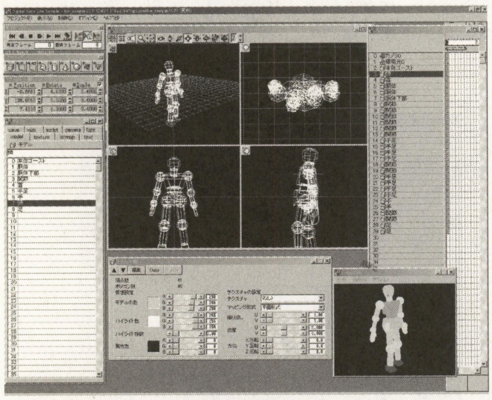
《写真2》3Dキャラクターを作る，モデルのプロパティ。色やテクスチャが設定できる。また，[編集]ボタンからモデリングビューを呼びだすことも可能



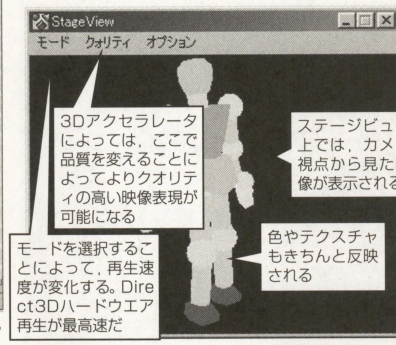
《写真3》デジタルロケライトの内蔵3Dモデリング・ツール『モデリングビュー』。これを使って，3Dモデルの編集を行なうのだ



《写真4》デジタルロケライトは，dxf／x／wrlファイルの読み込みに対応しているので，他の3Dツールで作ったデータを読み込むことも可能



《写真5》完成した人体3Dオブジェクト。キャスト・ウィンドウやスコア・ウィンドウ，ワークビューを見くらべて，どのような構造になっているのか確認してみよう。ステージ・ウィンドウで，実際に表示されるイメージを確認することもできるぞ



《写真6》アニメーションやプログラムが再生されるステージ・ウィンドウ。さまざまな再生モードを持っており，全画面を占有して実行することも可能

《第1表》デジタルロケライトで使用できるキャストの種類

名称	内容
モデル（model）	3Dモデルデータ
テクスチャ（texture）	3Dモデルに貼るテクスチャ・データ
ビットマップ（bitmap）	2D画像データ（テクスチャではなく直接画面に表示するもの）
テキスト（text）	文字データ
Waveサウンド（wave）	ウェーブ型式の音声データ
Midiサウンド（midi）	音楽データ
スクリプト（script）	プログラム・データ
カメラ（camera）	3Dデータを表示する視点
光源（light）	3Dデータを表示する光源

を“キャスト”と呼びます。キャストの種類は第1表のようになりますが，その中で3Dデータは“モデル”と呼ばれています（3Dデータを作ることは“モデリング”というよね）。

モデルを作成する方法は，大きくわけてつぎの2とおりあります。

①基本図形（プリミティブ）を変形させてモデリングする（写真2）

②基本ポリゴンを組み合わせたり，回転体や掃引体*1の作成コマンドを使って，新規にモデリングする（写真3）

このモデリングの作業は，初心者には少しむずかしいかもしれません。デジタルロケライトでは，そんな人のために，基本的なモデルデータが標準装備されています（ホームページからダウンロードも可能）。また，以下のデータ型式を取り込んで使うこともできます（写真4）。

●DXFファイル：3Dモデルデータの標準形式

●Xファイル：Direct3Dの標準形式

●WRLファイル：VRMLの型式

さて，今回は簡単な人体モデルを作成することにします。後でアニメーションさせることを考え，3Dオブジェクトは可動部分ごとに分割した形で作成していきましょう。

写真1のキャスト・ウィンドウを使って，必要なモデルを登録／編集していき，それらをスコア・ウィンドウに追加して，ワークビュー上で位置や角度／大きさを合わせていきます。各パーツには，色を付けたりテクスチャ（模様）を貼ったりすることも可能です。

こうして，ワークビュー上で3Dオブジェクトを完成させます（写真5）。ワークビューでは，さまざまな方向から見た3Dオブジェクトを見ることができます。また，ステージビューでは，実際に色やテクスチャが表示された画像を見ることが可能です（写真6）。

アニメーション設定で実際に動くと感動するぞ！

続いて，先ほど作成した人体3Dオブジェクトを動かしてみることにしましょう。デジタルロケライトでは，“キーフレーム・アニメーション”という方法で3Dアニメーションを実現しています。

キーフレーム・アニメーションとは，つぎのような原理で動画を作りだす方法です。

①アニメーションを構成するフレームのうち，いくつかのフレームをキーフレームに設定

②各キーフレームごとの3Dオブジェクトの状態（姿勢）を指定

③キーフレーム間のフレームについては，前後のキーフレームの状態から



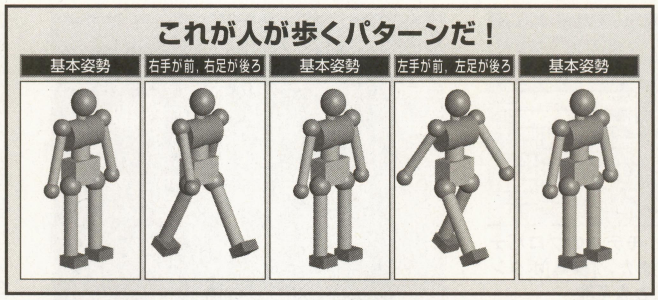
回転体と掃引体*1

Technical Column

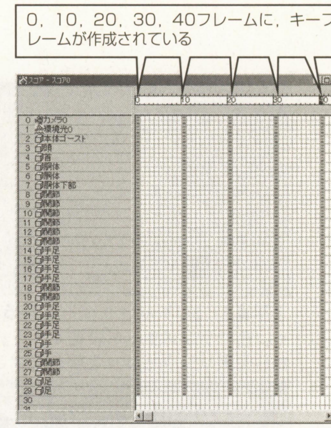
回転体とは，平面で作成した図形をある軸を中心に回転させて作りだした3Dモデルのこと。同じく平面上に描いた図形を，奥行き方向に引き伸ばすことによって，その図形の形をした壁のような3Dモデルを作りだしたものが掃引体だ。



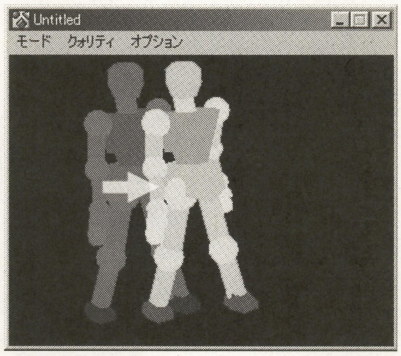
《第1図》キーフレームの状態を指定するだけで，自動的にそれ以外のフレームをアニメーション化してくれるのだ！



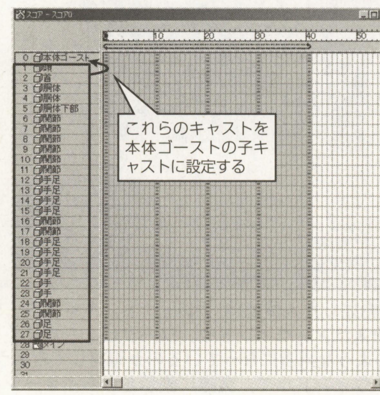
《第2図》このような繰り返しで，人間が歩くアニメーション・パターンが実現できるのだ。実際には，各部の細かい動きや，体全体の上下動作なども考慮に入れてアニメーションさせる必要がある



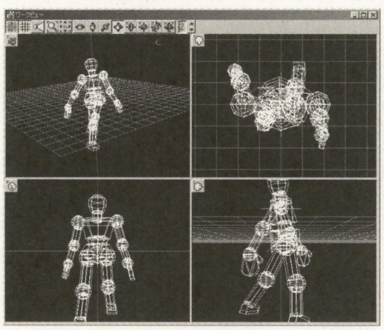
《写真7》アニメーションの基準となる，キーフレームを作成する

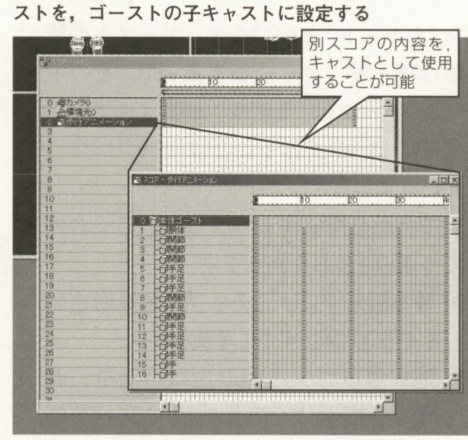


《写真9》完成したアニメーションを再生してみる。カメラ位置を適当に動かすことで，いろいろな方向から見たアニメーションを確認できるのだ



《写真10》歩行アニメーションに関するキャストを，ゴーストの子キャストに設定する


《写真8》各キーフレームごとのポーズを変更していく



《写真11》歩行アニメーションに関するキャストを，新規の「歩行アニメーション」スコアに移動

中割り（補完）

このような方法により，必要最低限の設定を行なうだけで，簡単にアニメーションを作りだすことができるのです（**第1図**）。

それでは，実際にキーフレーム・アニメーションを使って，先ほど作成した人体オブジェクトを歩かせてみることにしましょう。キーフレーム・アニメーションの設定は，スコア・ウィンドウとワークビューを使って行ないます。

先ほど作成した人体オブジェクトの格好を基本姿勢だとすると，**第2図**のような動きで，人間が歩くパターンが実現できます。各姿勢を10フレームごとのキーフレームに指定して，歩行アニメーションを作ってみることにしましょう。

まずは，**写真7**のように必要なキーフレームを作成します。続いて，各キーフレームごとにモデルの位置や角度を変更して，歩行パターンに必要な姿勢を指定していきます（**写真8**）。キーフレームにおける姿勢の設定が終わったら，スコアの0～40フレームまでを[キーフレームの作成]-[Visible]として，キーフレーム間のアニメーション・パターンが画面に表示されるように設定します。

ちゃんと動いているかどうかは，制御パネルの再生ボタンを押すことで確認することが可能です（**写真9**）。

複数スコアを組み合わせて高度なアニメーションを制作

さて，今までは一つのスコア上ですべての作業を行なってきました。しかし，デジタルロケライトの特徴は，複数のスコアを使ったときに発揮されます。

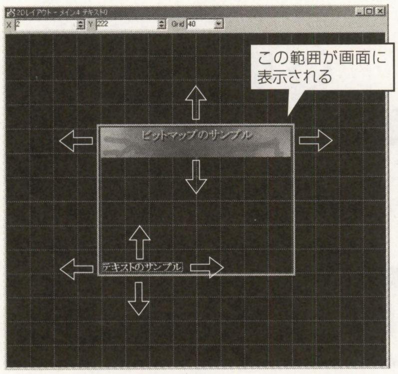
その具体例を説明する前に，まずは先ほど作った人体オブジェクトが歩行するアニメーションから，歩行アニメーション専用スコアを抜きだしてみることにしましょう。その作業のときには，歩行アニメーションに関するキャストをゴースト・モデル（画面上には表示されない管理用モデル）の子キャスト*2としてまとめておくと便利です（**写真10**）。

スコア一覧を表示し，今まで作業していたスコアの名前を「メイン」スコアに変えます。そして，メインスコアから「ゴースト」を選択し，[別スコアへ移動]コマンドによって，新規スコア「歩行アニメーション」に移動します。すると，メインスコア上にはカメラと環境光，そして新しく作られた「歩行アニメーション」スコアの三つが存在するようになります（**写真11**）。

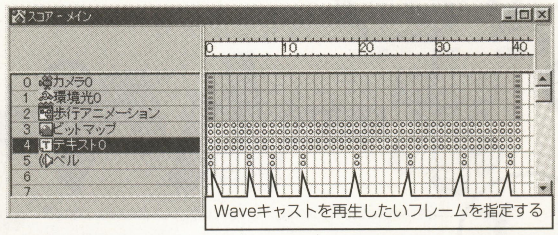
キャストの親子関係 *2

Technical Column

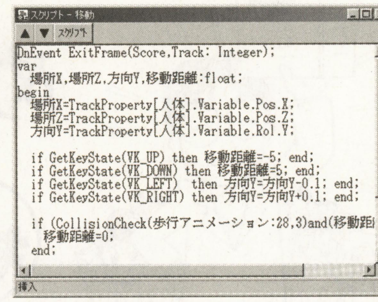
モデルに親子関係を設定することによって，本体（親）を動かすと，同時に部品（子）も動くような指示が可能になる。このようにキャスト間の親子関係を設定する作業は，スコア上で子キャストを選択し，[Shift]キーを押しながら親キャストの上でドロップすることで，実行することができる。



《写真12》画像やテキストは，このように2Dレイアウト・ウィンドウ上でレイアウトの設定を行なう



《写真13》Waveサウンドも，スコアに登録するだけで簡単に再生することができる



《写真14》Pascalライクなスクリプト言語を使って，さまざまな制御が可能となるのだ

このように複数のスコアにわけることの利点は，アニメーションを指定したスコア全体に対して，新たなアニメーションを指定できるということです。具体的には，足踏みしているアニメーションを前後に動かすことによって，歩行しているように見せることが可能になります。

デジタルロケライトでは，このように複数スコアを組み合わせていくことにより，高度なアニメーションを実現することができるのです。

文字や音も組み合わせることができる！

ここまでは3Dについてのみ説明してきましたが，もちろんデジタルロケライトでは2D画像やテキスト，音声データなどを扱うこともできます。

2D画像はビットマップ（～.bmp）ファイルとしてキャストに読み込んでおき，それを3Dと同様にスコアに配置することで画面に表示させます。テキストは，テキスト（～.txt）ファイルを読み込み，同様にスコアに配置します。ただし，これらは3Dのようにワークビュー上に配置するのではなく，2Dレイアウト・ウィンドウ上で配置や設定などを行ないます（**写真12**）。

また，Waveサウンド（～.wav）データに関しても，画像やテキスト同様に扱うことができます。こちらはレイアウトする必要がないので，キャストをスコアに登録し，再生するフレームを指定するだけでOKです（**写真13**）。

《リスト1》「初期化」スクリプト

```
var
  人体:integer;
OnEvent ExitFrame(Score,Track: Integer);
  人体=2;
  TrackProperty[人体].Puppet=True;
  TrackProperty[人体].Variable.Visible=True;
end;
```

《リスト2》「移動」スクリプト

```
OnEvent ExitFrame(Score,Track: Integer);
var
  場所X,場所Z,方向Y,移動距離:float;
begin
  場所X=TrackProperty[人体].Variable.Pos.X;
  場所Z=TrackProperty[人体].Variable.Pos.Z;
  方向Y=TrackProperty[人体].Variable.Rol.Y;

  if GetKeyState(VK_UP) then 移動距離=-5; end;
  if GetKeyState(VK_DOWN) then 移動距離=5; end;
  if GetKeyState(VK_LEFT)  then 方向Y=方向Y-0.1; end;
  if GetKeyState(VK_RIGHT) then 方向Y=方向Y+0.1; end;

  TrackProperty[人体].Variable.Pos.X=場所X+移動距離*sin(方向Y);
  TrackProperty[人体].Variable.Pos.Z=場所Z+移動距離*cos(方向Y);
  TrackProperty[人体].Variable.Rol.Y=方向Y;
end;
```

スクリプトでインタラクティブ性を持たせよう！

ここまで説明してきた機能だけを見れば，まるでデジタルロケライトは，3Dを中心にしたムービー作成ツールと感じられるかもしれません。しかし，デジタルロケライトの最大の特徴は，スクリプト（プログラム）による細かい制御が可能なことです（**写真14**）。

デジタルロケライトで使われているスクリプト言語は，“Pascal（パスカル）”をもとにしたものです。非常にシンプルでわかりやすい言語なので，Pascal言語がわからない人でもちょっと勉強すれば，使いこなせるようになるでしょう。

ここでは，スクリプトのサンプルとして，先ほどの歩行アニメーションを拡張して，キー操作で人体オブジェクトを移動できるようにしてみましょう。追加するスクリプトは「初期化」スクリプト（**リスト1**）と「移動」スクリプト（**リスト2**）になります。

メインスコアを編集し，0フレームで初期化スクリプトが，1フレームで移動スクリプトが実行されるようにしておきます。そして，1フレームでスコアがループするように設定します。

たったこれだけのスクリプトで，3Dキャラクターを思いどおりに動かすことができるようになるのです。

高度なゲームの作成も簡単にできる！

今回は，3Dキャラクターの移動までしか紹介できませんでしたが，スクリプトを使えばもっとさまざまな制御が可能になります。このスクリプトには，3Dオブジェクト同士の当たり判定命令なども標準で用意されており，これを使えば冒頭で紹介したような3Dゲームも簡単に作成可能になるのです。

作成した3Dゲームは，ランタイム・ルーチンを組み込んでWindows上で実行できる単独のプログラムにすることができます。また，『デジタルロケWEB（ウェブ）再生用プラグイン』を使えば，インターネット上で作品を配布することも可能です。

フル・バージョンの『デジタルロケ』（価格120,000円）とくらべると，いくつかの機能が削られているデジタルロケライトですが，これでも十分にさまざまな3Dゲームを作成することが可能です。3Dゲーム作成ツールとしてだけでなく，万能のマルチメディア・ソフト作成ツール，または3Dアニメーション・ツールとして使用できるデジタルロケライトに，あなたもチャレンジしてみませんか？

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設



もっと教えて やまかん先生

講義その2
文字の大きさや色を変えよう

TEXT BY 山崎 寛（やまかん）

このコーナーでは，ホームページ作成に使うHTMLのタグを少しずつ紹介しています。今回は，HTMLでホームページ作りをするときに一番よく使う，文字の表示方法に関して紹介していきます。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

『タイトルや見出しは大きく』文字の大きさを操れ！

ホームページに限らず，文章を書いていると，とくに重要な単語とか，強調したい文字がでてくることがあると思います。前回紹介したタグ（太字『<B>』，斜体『<I>』，アンダーライン『<U>』など）を使えば，そうした文字の加工ができることはおわかりいただけたでしょう（**画面1**）。

しかし，それらのタグでは「タイトルの文字は大きく」とか，「注釈は小さく」，「部分的に色を変えて」などという指定はできませんでした。

そこで今回紹介するタグは，そうした文字の大きさや色を指定することができる『<FONT>』です。

例によってタグは対になってますから，

```
<FONT>～</FONT>
```

というようにして使います。

まずは大きさを変えてみることにしましょう。**リスト1**を見てください。「200号」の部分を囲むように<FONT>タグが書かれています。これを表示すると画面2のように，囲んだ部分が大きく表示されてます。

```
SIZE＝“大きさ指定”
```

表示を確認したところで，**リスト1**を見直してみましょう。すぐにわかると思いますが，

```
<FONT SIZE=”5”>
```

の，SIZE＝”5”の部分で大きさを変化させています。この数字は，1～7の範囲から選ぶことができ，数字が大きいほど文字は大きく表示されます。**リスト2**は，7種類の文字の大きさを全部表示しています（**画面3**）。

こんな風に，HTMLのタグの中には，「○○＝”××”」という形で項目を絶対値で指定する場合があります。この場合，××の前後には”（ダブルコーテーション）を付けるようにしましょう。

どっちで指定すればいいの？『絶対と相対』

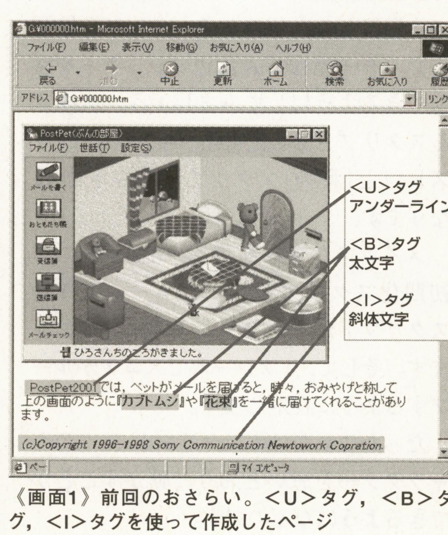
文字の大きさを1～7の数字で指定する方法はわかりました。この方法は『絶対指定』といいます。実は文字の大きさを変化させるには，『相対指定』と呼ばれるもう一つの方法があります。

相対指定は，基準となる文字の大きさから「プラスいくつ，あるいはマイナスいくつ」というように数字を与えます。

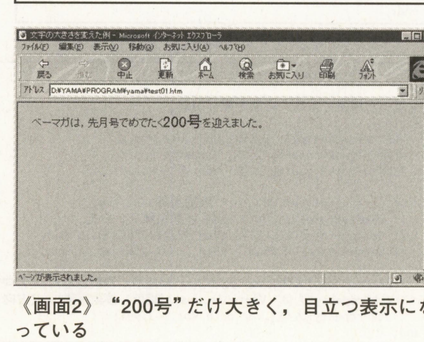
リスト2の内容を相対指定に変えたのが**リスト3**です（**画面4**）。ちなみに，この中で「<FONT SIZE＝”＋0”>」なんて書いていますが，文字をふつうの大きさで表示したい場合，指定しなければいいだけなので，ふつうは<FONT>タグ自体をつける必要がありません。ただ，ここではあくまで例としてこのような書

《リスト1》大きな文字を表示する

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>文字の大きさを変えた例</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
   ベーマガは，先月号でめでたく<FONT SIZE="5">200号
</FONT>を迎えました。<BR>
</BODY>
</HTML>
```



《画面1》前回のおさらい。<U>タグ，<B>タグ，<I>タグを使って作成したページ



《画面2》“200号”だけ大きく，目立つ表示になっている

《リスト2》7種類の大きさの文字をならべる

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>7種類の大きさ表示</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FONT SIZE="7">サイズ7の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="6">サイズ6の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="5">サイズ5の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="4">サイズ4の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="3">サイズ3の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="2">サイズ2の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="1">サイズ1の文字</FONT><BR>
</BODY>
</HTML>
```

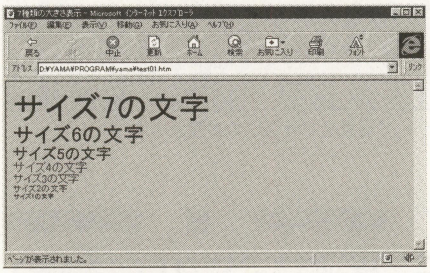
《リスト3》相対指定で文字の大きさを変えた例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>7種類の大きさ表示</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FONT SIZE="+4">サイズ+4の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="+3">サイズ+3の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="+2">サイズ+2の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="+1">サイズ+1の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="+0">サイズ+-0の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="-1">サイズ-1の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="-2">サイズ-2の文字</FONT><BR>
</BODY>
</HTML>
```

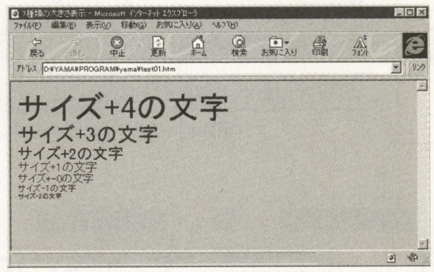
《リスト4》基準の大きさを変えた例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>基準を変えて相対指定</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<BASEFONT SIZE="5">
基準を5とした場合<BR>
<FONT SIZE="+2">サイズ+2の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="-2">サイズ-2の文字</FONT><BR>
</BASEFONT>
<BR>
<BASEFONT SIZE="4">
基準を4とした場合<BR>
<FONT SIZE="+2">サイズ+2の文字</FONT><BR>
<FONT SIZE="-2">サイズ-2の文字</FONT><BR>
</BASEFONT>

</BODY>
</HTML>
```



《画面3》7種類の文字を一度に表示したところ



《画面4》リスト3を表示したところ

《リスト5》色を名前で指定した例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>色を名前で指定</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FONT COLOR="BLACK">黒</FONT><BR>
<FONT COLOR="RED">赤</FONT><BR>
<FONT COLOR="GREEN">緑</FONT><BR>
<FONT COLOR="BLUE">青</FONT><BR>
<FONT COLOR="YELLOW">黄色</FONT><BR>
<FONT COLOR="PURPLE">紫</FONT><BR>
<FONT COLOR="AQUA">水色</FONT><BR>
<FONT COLOR="WHITE">白</FONT><BR>
<FONT COLOR="SILVER">銀色</FONT><BR>
<FONT COLOR="GOLD">金色</FONT><BR>
<FONT COLOR="GRAY">灰色</FONT><BR>
<FONT COLOR="PINK">桃色</FONT><BR>
<FONT COLOR="NAVY">紺色</FONT><BR>

</BODY>
</HTML>
```

きかたをしています。

リスト2とリスト3をくらべると，どうやら相対指定の場合の「基準となる文字の大きさ」は，絶対指定の場合の“3”であることがわかります。

なお，この「基準となる文字の大きさ」を指定するタグもあります。それは『<BASEFONT>タグ』です。

これは，

```
<BASEFONT SIZE="5">～<BASEFONT>
```

などと，“5”の部分に基準となる大きさを書き，このタグで囲んだ範囲の基準となる大きさを指定します。これを使った例はリスト4を見てください。

＋1や－1を示す専用タグもあるぞ！

<FONT>タグを使う以外にも，文字の大きさを変える方法はあります。

```
<BIG>～</BIG>
<SMALL>～</SMALL>
```

という二つのタグですが，これはそれぞれ，

```
<FONT SIZE="+1">～</FONT>
<FONT SIZE="-1">～</FONT>
```

と書くのと同じ結果になります。つまり，文字の大きさを＋1や－1するだけです。

ただし，<FONT>タグとちがうのは，

```
<BIG><BIG>+2の大きさ</BIG></BIG>
```

などと，重ねて使うことができる点です。残念ながら<FONT>タグではできません。

文字の色を指定してみよう！

大きさのつぎは色を変えてみましょう。これも同じく<FONT>タグを使います。

```
<FONT COLOR="RED">
```

このような形で指定をします。また，大きさも同時に変えたい場合には，

```
<FONT SIZE="+1" COLOR="RED">
```

というように，一つのタグで一度に記述することができます。

色の名前の紹介もかねて，リスト5を示します。このほかにもたくさんの色名があります。

色は，名前で指定する以外に，RGBの数値で直接指定する方法があります。これについては第1図をよく見てください。

色の指定をうまく使って，たとえばリスト6のようにすると，きれいなグラデー



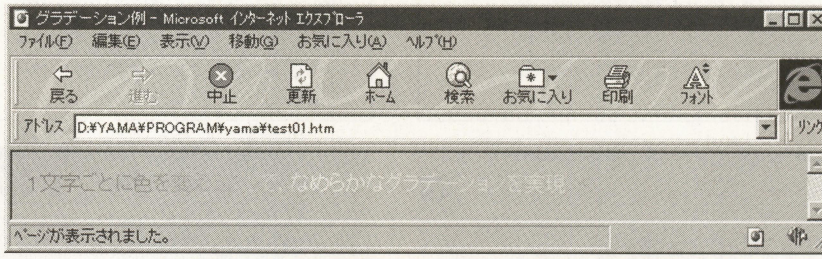
《第1図》RGBで色を指定する方法

《リスト6》グラデーション例

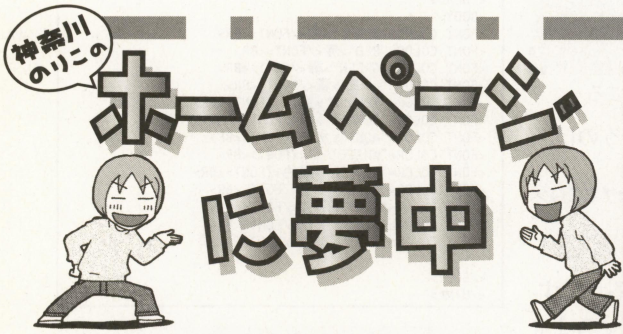
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>グラデーション例</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FONT COLOR="#FF0000">１</FONT><FONT COLOR="#FF1000">文
</FONT><FONT COLOR="#FF2000">字</FONT><FONT COLOR="#FF3000">ご
</FONT><FONT COLOR="#FF4000">と</FONT><FONT COLOR="#FF5000">に
</FONT><FONT COLOR="#FF6000">色</FONT><FONT COLOR="#FF7000">を
</FONT><FONT COLOR="#FF8000">変</FONT><FONT COLOR="#FF9000">え
</FONT><FONT COLOR="#FFA000">る</FONT><FONT COLOR="#FFB000">こ
</FONT><FONT COLOR="#FFC000">と</FONT><FONT COLOR="#FFD000">で
</FONT><FONT COLOR="#FFE000">，</FONT><FONT COLOR="#FFF000">な
</FONT><FONT COLOR="#FFFF00">め</FONT><FONT COLOR="#F0FF10">ら
</FONT><FONT COLOR="#E0FF20">か</FONT><FONT COLOR="#D0FF30">な
</FONT><FONT COLOR="#C0FF40">グ</FONT><FONT COLOR="#B0FF50">ラ
</FONT><FONT COLOR="#A0FF60">デ</FONT><FONT COLOR="#90FF70">ー
</FONT><FONT COLOR="#80FF80">シ</FONT><FONT COLOR="#70FF90">ョ
</FONT><FONT COLOR="#60FFA0">ン</FONT><FONT COLOR="#50FFB0">を
</FONT><FONT COLOR="#40FFC0">実</FONT><FONT COLOR="#30FFD0">現
</FONT>

</BODY>
</HTML>
```

ションをかけた文字表示などができます（画面５）。このように工夫次第では，凝ったページを作成することができるわけです。わかりましたか？



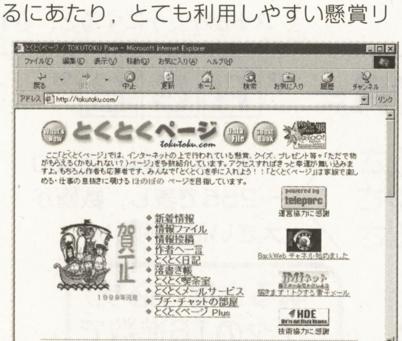
《画面5》リスト6の表示結果。カラーでお見せできないのが残念です



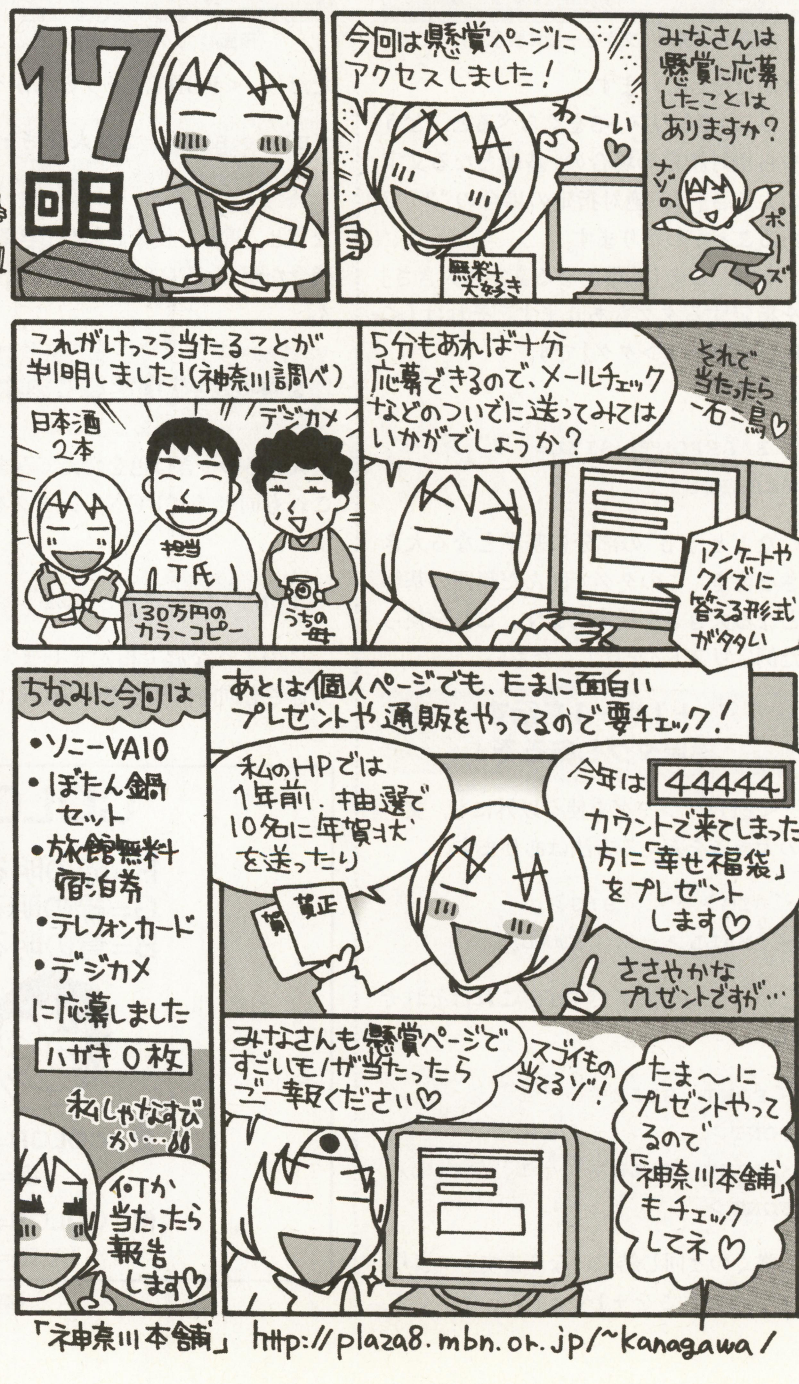
夢中その17 懸賞HPでうはうはの巻

今回は「インターネットのホームページで遊んでみよー！」ということで懸賞に挑戦してみました。何と言っても，ハガキ応募にくらべて短時間で懸賞に応募できるのがホームページ懸賞の魅力です。イラストを描いて目を引くなどの小細工ができないぶん，感想・コメントの文章力が問われるところですが，みなさんもちょっとした時間を利用して，ステキな賞品を手に入れてみてはいかがでしょーか！！

今回懸賞をするにあたり，とても利用しやすい懸賞リンクページを見つけたので紹介しますネ。私のホームページでも，時々プレゼント企画を実施してますのでお楽しみに！



神奈川先生オススメの懸賞情報ホームページ「とくとくページ（http://tokutoku.com/）」



作者紹介　神奈川のりこ

年末年始は故郷に戻られてゆっくりできた神奈川先生。しかし，年始早々に仕事はたくさん待っていた！　ところで，噂によるとハムスター（ふくちゃん）を飼われているとの事。つぎのネタはそれだ！？



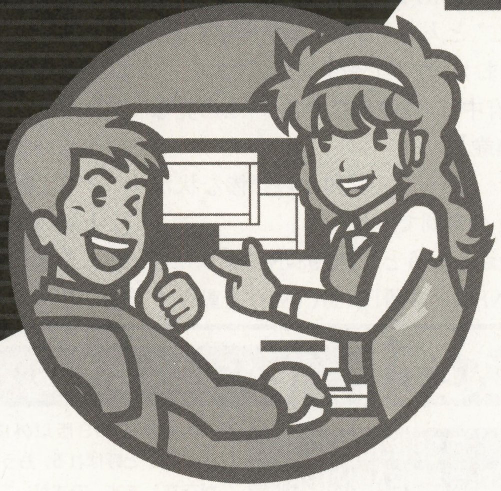
プログラマー＆クリエイターへの登竜門
BMプログラミング講座＆特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
FX-890P
セガサターン
DOS/V

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。
編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。
あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

BASIC言語の入手＆実行方法・疑問質問にお答えします

BASIC PROGRAM GET & RUN

TEXT●椛島たけし＆山崎 寛

読者からの質問コーナー

Q PC98-NXの『VALUESTAR NX VS16F』を使っています。MS-DOS版『N88-日本語BASIC(86)』を起動しようとして，MS-DOSプロンプトから“N88BASIC”と実行すると，「CHILDプロセスでBASICが起動できません」と表示されます。どうしてでしょうか？

さらに，MS-DOSで再起動して“N88 BASIC”と入力しても「エラーです」といわれます。マジで教えて！

【京都府中郡・BASICマスター!!の見ならい14歳】

A う～ん，冒頭から悲惨な状況の質問ですね…。

結論からいうと，PC98-NXシリーズでは『N88-日本語BASIC(86)』を動かすことはできません。

PC-9800シリーズとPC98-NXシリーズというのは，まったくの別ものなのです。PC98-NXは，いわゆるDOS／Vパソコン（あるいはPC／AT互換機）に非常に近い設計のパソコンです。

残念ですが，N88-日本語BASICに近い別のBASIC言語（『F-BASIC V6』『BASIC／98』『N88互換BASIC』など）を使って，がまんするしかありません。どうしてもN88-日本語BASIC(86)を使いたければ，PC-9800シリーズを買うしかないでしょう。本誌『バイヤーズ・ガイド』を参照して，中古を探してもいいと思います。

余談になりますが，現在でもPC-9800シリーズの新製品は，NECから発売されているようですね（主に企業向けとして作られているらしい）。CPUに『Celeron-300AMHz』や『Celeron-333MHz』などを搭載した『PC-9821Ra』（価格238,000円～）などのモデルがあるようで，「どうしても高速なPC-9800シリーズがほしい」という人に向いているかもしれません。

くわしくは，**第1表**の問い合わせ先に電話するか，インターネットでhttp://www4.pc98.nec.co.jp/Product/98/mate/をご覧ください。 **（山崎 寛）**

Q PC-9800シリーズで，N88-日本語BASIC(86)を使っています。これを使って，今Widnowsでおなじみのゲーム『マインスイーパ』を移植しようと考えています。

Get BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第1表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。

しかし，PC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK-BASIC”と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第2表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.fom.co.jp/akiba/index.htm）などを利用するという方法があります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう（GO SACCESSなど）。

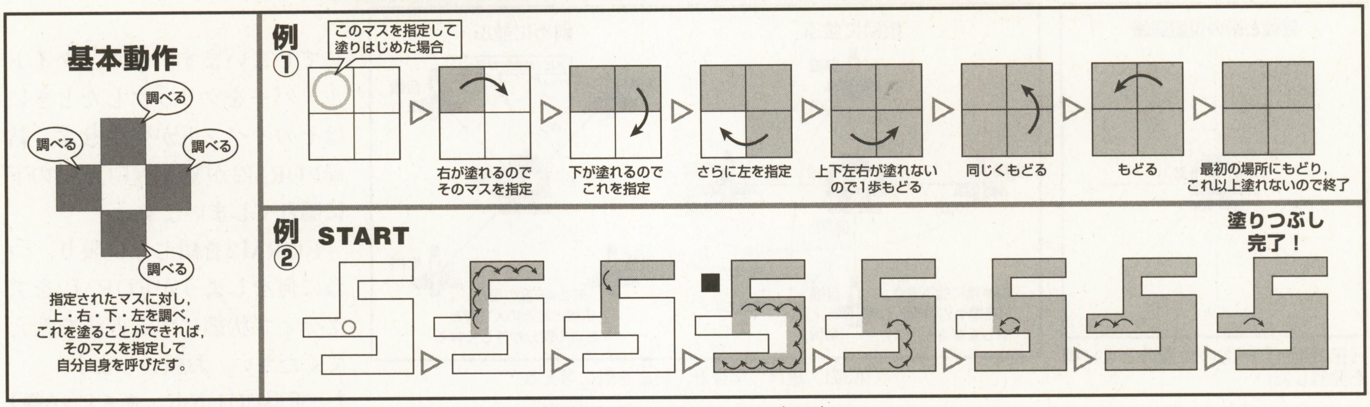
《第1表》N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)のラインナップ

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター ☎0120-60-9821	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション ☎0120-89-4321	

※N88-BASICと互換性のある『BASIC／98 for Windows』の問い合わせ先は電脳組（☎03-3796-8837）まで！



《第1図》塗りつぶしのアルゴリズム

《リスト1》塗りつぶしアルゴリズムのサンプル・プログラム・リスト（N88-日本語BASIC(86)用）

```
100 '塗りつぶしサンプル
110 SCREEN 3:CLS 3:'画面初期化
120 DIM DX(7),DY(7),HO(1000),MA(31,31):'フィールド用，移動用，再帰用配列定義
130 FOR I=0 TO 7:READ DX(I),DY(I):NEXT I:'移動用データ読み込み
140 DATA 0,-1, 1,0, 0,1, -1,0, -1,-1, 1,-1, 1,1, -1,1:'移動用データ
141 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):'乱数初期化
145 'ランダムに爆弾を置く
150 FOR I=0 TO 79
151  X=INT(RND(1)*32):Y=INT(RND(1)*32)
152  IF MA(X,Y)=-1 THEN GOTO 151 ELSE MA(X,Y)=-1
153 NEXT I
155 '何もない所に，周囲の爆弾の数を入れる
160 FOR I=0 TO 31:FOR J=0 TO 31
170  IF MA(I,J)=-1 THEN GOTO 180
171   FOR K=0 TO 7
172  X=I+DX(K):Y=J+DY(K):IF X>=0 AND X<32 AND Y>=0 AND Y<32 THEN MA(I,J)=MA(I,J)-
(MA(X,Y)=-1)
173   NEXT K
180 NEXT J,I
190 'フィールドを描く
200 LINE (0,0)-(384,384),,B
210 FOR I=0 TO 31:LINE (I*12,0)-(I*12,384):LINE (0,I*12)-(384,I*12):NEXT I
220 'カーソルを初期位置へ
230 MX=0:MY=0
235 'メイン・ルーチン
240 S$=INKEY$
250 LINE (MX*12,MY*12)-STEP(12,12),7,B
260 MX=MX-(S$="6" AND MX<31)+(S$="4" AND MX>0)
270 MY=MY-(S$="2" AND MY<31)+(S$="8" AND MY>0)
280 LINE (MX*12,MY*12)-STEP(12,12),2,B
290 IF S$=" " THEN X=MX:Y=MY:H=0:HO(H)=0:GOSUB 310
300 GOTO 240
310 'スペースが押された場所を調べる
320 IF MA(X,Y)=-1 THEN LINE(X*12+1,Y*12+1)-STEP(10,10),2,BF:RETURN:'爆弾
330 IF MA(X,Y)>0 THEN LINE(X*12+1,Y*12+1)-STEP(10,10),4,BF:RETURN:'爆弾がまわりに1個以
上ある
340 IF MA(X,Y)=0 THEN LINE (X*12+1,Y*12+1)-STEP(10,10),5,BF:MA(X,Y)=-2:'何もない
350 GOSUB 370:'何もなければ塗りつぶしへ
360 RETURN
370 '塗りつぶしサブ・ルーチン
380 X=X+DX(HO(H)):Y=Y+DY(HO(H)):'指定の方向へ1マス移動
390 IF X>=0 AND X<32 AND Y=>0 AND Y<32 THEN IF MA(X,Y)=0 THEN LINE (X*12+1,Y*12+1)-
STEP(10,10),5,BF:MA(X,Y)=-2:H=H+1:HO(H)=0:GOSUB 370:'何も無ければ再帰
400 X=X-DX(HO(H)):Y=Y-DY(HO(H)):HO(H)=HO(H)+1:'移動したのをもどし，方向+1
410 IF HO(H)<4 THEN GOTO 380:'調べる方向が残っていたら続く
420 H=H-1:'再帰用添字を戻す
430 RETURN:'全部の方向を調べたらリターン
```

このゲームを実現するにあたり，必要とされている機能の一つに“塗りつぶし”があります。てっとり早くいえば，BASIC言語でいうPAINT命令に近いものです。

PAINT命令のような，塗りつぶしのアルゴリズム（プログラム）を教えてください。【神奈川県秦野市・夏夕樹？歳】

A 実際のPAINT命令とはちょっとちがいますが，マインスイーパのような，それほど塗る面積が広くない場合に使えるアルゴリズムを考えてみました。

このアルゴリズムには，“再帰（さいき）”というプログラミングの技法を使っています。この再帰という言葉については，ちょっと耳慣れない人もいるかと思うので，先にこの概念を解説することにします。

●再帰とは？

プログラムの世界では，メイン・ルーチンの他に，一定処理をするために呼びだして使うサブ・ルーチンがあります。このサブ・ルーチンで，さらに自分自身を呼びだすようなとき，この動作を“再帰呼びだし”と呼んでいます。

N88-日本語BASIC(86)のような，ローカル変数の使えないプログラミング言語では，こういった再帰呼びだしを使う手法は使いづらくなっています。ですが，配列変数などを使って，サブ・ルーチン内の変数をわけて扱うようにすれば，再帰呼びだしが可能となります。

●どうやって活用するの？

再帰の概念がわかったところで，実際にどのように使われるかを，サンプルとともに紹介しましょう。

第1図が，今回紹介する塗りつぶしのアルゴリズムです。よ〜く読んでみてください。

この塗りつぶしのサブ・ルーチンでは，指定されたマスに対して，隣り合う4方向のマスを調べます。その方向を塗ることのできる場合に，そのマスを指定して自分自身を再び呼びだし，4方向を調べ終わったらもどります。

これによって，隣り合うマスをつぎつぎと塗っていき，最終的には隅々まで塗りつぶすことができるわけです。

《第3表》リスト1の変数表

変数名	内容
DX(),DY()	方向テーブル
HO()	向いている方向。 再帰のため配列にしている
MA()	塗りつぶすマップ
X,Y	サブ・ルーチン内で見ている場所
H	再帰用に，HO()の添え字を表す

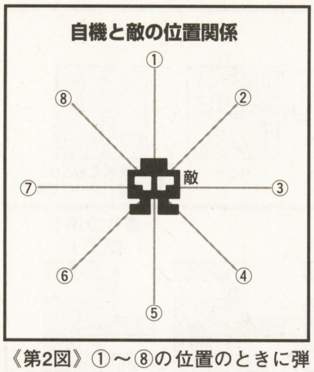
このアルゴリズムを実際にプログラムにしたのが，**リスト1**です。

●リストの中身を見てみよう！

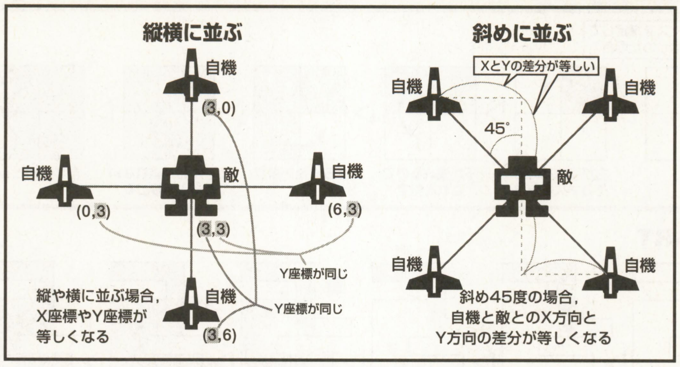
370行以降が，塗りつぶしのサブ・ルーチンとなります。配列MAの中で，X，Yで指定された場所から中身が0の場所を塗りつぶします。

このプログラムでは，4方向を調べるためにDXとDYという配列変数を用意して，これにXとYの4方向の増分を入れています。これを利用することで，0〜3の数字で表した方向に対応する場所がすぐに求まるわけです。

変数の役割は，**第3表**のようになっています。みなさんも，うまくこのアルゴリズムを活用してみてください。



《第2図》①～⑧の位置のときに弾を発射したい



《第3図》縦横の場合と，斜めを別に考える

ちなみに，BASICのPAINT命令の場合は，このような1ドットごとの処理では効率が悪いので，横1ラインをまとめて処理するようなアルゴリズムを使っています（と思う）。　**（山崎 寛）**

Q 私は，現在休日などにPC-9800シリーズ用の『Quick C ver. 2.0』を使って，縦スクロールのシューティング・ゲームを作成しています。

敵は画面上から下へ移動していき，自機は画面上を自由に移動できるものです。ここで，図を見てください（**第2図**）。

敵の攻撃方法として，自機がこの①～⑧の位置に移動した場合に，敵の弾を発射させたいと思っています。Sin関数やCos関数などを使ってフラグを用意し，作成してみたのですが，敵の弾が発射しません！

背景は，上から下へ2ドットずつ移動するようにしています。敵は，背景と同様に上から下へ2ドットずつ移動するようにしています。つまり，地上の敵と思ってください。

【三重県鈴鹿郡・夕焼け番長40歳】

A この処理は，弾を撃つのは瞬間的な出来事であることから，縦スクロールしていることは考える必要はないでしょう。

X，Yの座標（距離）から角度を求めるには，ATN（アークタンジェント）を使えば求められるのですが，今回はこのような三角関数を使う必要はありません。

この**第2図**をよく見てみると，敵と自機の座標関係に，何か法則のようなものは見えてきませんか？

ここで**第3図**のように，敵と自機が縦横にそろったときと，斜めにそろった位置関係を別々にして考えてみましょう。縦横の場合は「X座標もしくはY座標が等しい」，斜めの場合は「X座標とY座標の差もしくは符号を入れ替えた値が等しい」ということになります。

つまり，

●自機の座標を（MX，MY）
●敵の座標を（TX，TY）

としてプログラムにした場合，

```
IF MX=TX OR MY=TY OR
ABS(MX-TX)=ABS(MY-TY) THEN
～（弾の発射処理）
```

となるわけです。

ただし，これだと完全に座標が一致しないと弾が発射されません。ですから，敵と自機が1ドットずれていた場合，永久に弾が発射されないことになります。これを防ぐには，数ドット余裕を持たせた判定にするのです。

たとえば，先ほどの例だと

```
IF ABS(MX-TX)<2 OR ABS(MY-
TY)<2 OR ABS(MX-TY)-ABS(MY-
TY)<2 THEN ～（弾の発射処理）
```

とすればいいでしょう。　**（山崎 寛）**

Q F-BASIC V6を使っています。MAINFORM上に2枚目のフォーム（以下FORM2と略）を表示したときに，そのFORM2外をマウスでクリックしても，FORM2が消えないようにする（MAINFORMの下に隠れないようにする）方法がどうしてもわかりません。

CLICKイベントを利用し，SETACTIVEWINDOW命令を使ったりもしましたが，それだとMAINFORMをクリックしたときにFORM2がチカチカと点滅してしまいます。また，タイトル・バーをクリックしたときにはそのイベントが発生せず，結局FORM2がMAINFORMの下に隠れてしまいます。

FORM2を閉じない限り，つねに何をしようがFORM2をアクティブ状態にする方法を教えてください。お願いします。

【三重県四日市市・あんに16歳】

A あんにさんが望んでいる答かどうかわかりませんが，以下の方法を考えてみました。

F-BASIC V6には，“SETTOPMOSTWINDOW”という拡張命令があります。これは，ウィンドウにTOPMOST属性をあたえるものです。

このTOPMOST属性をあたえられたウィンドウは，つねにTOPMOST属性をあたえられていないウィンドウよりも前に表示されます。アクティブでなくなったとしても，つねに前に表示されるのです。これを使えば，FORM2が他のウィンドウの下に隠れることはありません。

しかし，残念ながらアクティブな状態ではありません。これでは，あんにさんの希望を半分しか満たしていませんね。

それでは，モード付きダイアログを使うの方法はどうでしょう？　これには，“DIALOGBOX”という拡張命令を使います。モード付きダイアログは，そのダイアログを閉じない限り，何をしようがつねにアクティブな状態を保ちます。

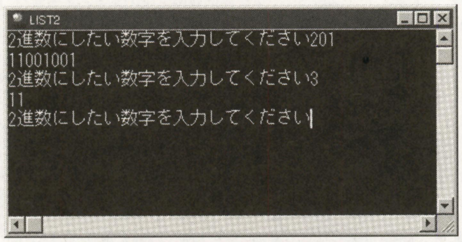
使いかたは，F-BASIC V6に付いているサンプル（Sample_B¥Dialog）を見てもらえばわかると思います。表示するダイアログは，普通にFORMを作るようにしてもらえればOKです。今あるFORM2を，そのままダイアログにしてもいいでしょう。

多少の手直しが必要かもしれませんが，これで何とかあんにさんが希望している形態になっているのではないでしょうか。

蛇足ですが，Windowsプログラミングというのは，あたりまえですが「マルチタスクで組む」のが基本です。今回の

《リスト2》10進数を2進数の文字列に変換するプログラム・リスト（汎用）

```
10 INPUT "2進数にしたい数字を入力してください",X  '数値の入力
20 GOSUB 100  '10進数を2進数に変換するサブ・ルーチンへ
30 PRINT A$  '結果表示
40 GOTO 10  '処理をはじめから繰り返す
100 'A$=BIN$(X)のルーチン
110 A$=""  '結果をクリアする
120 A$=RIGHT$(STR$(X AND 1),1)+A$  '2で割った余りを2進数の1桁として上から付け足す
130 X=X¥2  'Xを2で割った商にする
140 IF X<>0 THEN GOTO 120  '桁がまだあるなら繰り返す
150 RETURN  'サブ・ルーチン終了
```



《写真1》リスト2の実行結果

ように，一つのWindowsをつねにアクティブにすることをよしとはしていません（シングルタスクになってしまうから…MS-DOSにもどってしまう）。

それじゃあ，なぜモード付きダイアログがあるのでしょう？　それは，エラーが発生したときやファイルを開くときなど，「これ以上進めると危険！」とか「同じファイルにアクセスしてエラーになる可能性がある！」というように，危険を回避するためにあるのです。

もし，他のウィンドウと同時に作業を行なってもさしつかえないのであれば，私としては前者のTOPMOSTのほうをおすすめします。そちらのほうが，Windowsプログラムらしいからです。

F-BASIC V6でわからないことがありましたら，また質問してください。がんばって，いいプログラマーになってくださいね！　　**（椛島たけし）**

Q　PC-9800シリーズで，N88-日本語BASIC(86)のMS-DOS版を使っています。

①DEFINT命令について教えてください。僕の持つ書物では「変数の型を宣言する」としかなかったので。

②HEX$関数，OCT$関数のように，数値を「2進数」で出力する関数はあるのですか？　教えてください。

【秋田県仙北郡・小松弘尚15歳】

A　これは，BASIC言語に関する基本的な質問ですね。プログラミング初心者のかたは，一緒に考えてみましょう。

①変数の型の宣言 DEFINT

DEFINTなどですが，小松さんが参照した本のとおり，変数の型を宣言して，デフォルト（初期値）の型をきめる命令です。

さて，ここで“変数の型”に注目しましょう。変数には，“文字型”と“数値型”があるのは知っていますよね。通常，文字型は変数名に「$」を付け，数値型は何も付けないというように区別して使っていると思います。

BASIC言語の種類によってちがいますが，多くのBASICでは，数値型の中にさらに複数の種類があります。N88-BASICでは，

- **整数型**
- **単精度実数型**
- **倍精度実数型**

の3種類にわけられています。

これらは，扱える数値の範囲や有効桁数が異なるのですが，それにともなって処理速度もちがってきます。

変数の型は，文字型の「$」のようにきまった記号があり，整数型なら「%」，単精度実数型ならば「#」，倍精度実数型ならば「！」を付けて指定することができます。

これらの型指定の記号がない場合，通常は倍精度実数型が使われますが，DEFINTなどで宣言をしていると，その型が使われるというわけです。

これらは各型ごとに宣言の命令があり，DEFINTは整数型，DEFSNGが単精度実数型，DEFDBLが倍精度実数型，DEFSTRが文字型の宣言をする命令です。

宣言には，変数の頭文字を指定します。それ以降その文字からはじまる変数名は，型指定の記号がない限り，宣言で指定された型が使われます。

たとえば，

```
DEFINT A
```

と宣言すれば，以降「A」や「ABC」などの変数はすべて整数型となるわけです。この場合でも，A以外からはじまる変数名や，A$などと型指定の記号を付けた場合は他の型になります。

また，宣言する頭文字は複数指定でき，範囲で指定することもできます。

```
DEFSTR A,C-F
```

とした場合，A，C，D，E，Fからはじまる変数は文字型になるわけです。

小数を使わないようなゲームのプログラムでは，速度を向上させるためにすべての変数を整数にしてしまうような場合が多くあります。そのため，なかば“おまじない”のごとく，

```
DEFINT A-Z
```

という記述がプログラムの最初にあったりするのです。

②10進数→2進数の変換

MSXなどには，BIN$という2進数に変換する関数がありますが，どうやらN88-日本語BASIC(86)には用意されていないようですね。

そこで，BIN$と同じような動作をするプログラムを考えてみました（**リスト2，写真1**）。

このプログラムでは，普通に2ずつ割っていき，その余りを2進数の1桁として，上から付け足しています。簡単な処理ですから，初心者の人もリストをよ～く見てシミュレーションしていけば，理解できると思います。　　**（山崎 寛）**

で・ば・ぐ

'99年1月号のGET＆RUNに掲載した，QBasic用キー入力判定プログラムにバグが見つかりました。状態によっては，正常に動作しないケースがあるようです（川辺裕喜さん，梶原秀樹さんより報告）。申し訳ありませんが，以下のように修正してください。

●12行目

```
POKE VARPTR(ML%(0)) + &H35, (VARSEG(IN%(0)) / 256)→POKE VARPTR(ML%(0)) + &H35, ((VARSEG(IN%(0)) AND &HFF00) / 256)
```

●14行目

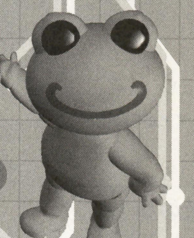
```
POKE VARPTR(ML%(0)) + &H50, (VARPTR(IN%(0)) / 256)→POKE VARPTR(ML%(0)) + &H50, ((VARPTR(IN%(0)) AND &HFF00) / 256)
```

修正済みリストは，ベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）からダウンロードできます。

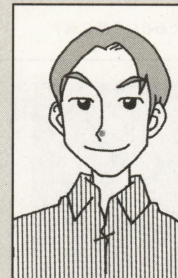
創刊200号記念連載！

ゲーム・クリエイターをめざす人の必見講座

QBasicによる 超入門！ゲーム・アルゴリズム



TEXT & PROGRAMMING
東 幸太



Kouta Azuma Profile

QBasicを使いはじめて約半年だが，構造化プログラミングを覚えるにはナカナカいい言語仕様。ぜひ，みなさん使ってみてください。最近，連載のアイデア探索のために，古いゲームをいろいろと調べている。各種ゲーム機やWindows用の古いゲーム集を集めたり，古いゲームをそろえているゲーム・センターに行ったり…。しかし，調べているのか遊んでいるのか（笑）。

第2回　衝突判定アルゴリズムを『ブロックくずし』で体感！

先月からはじまったこの連載では，ゲームで使われているさまざまな“アルゴリズム【algorithm：解法手順】”を，図解でわかりやすく紹介していきます。今月のテーマは，アクション・ゲームには欠かせない重要な要素“衝突判定”です。プログラマー以外の人も，ぜひご一読ください！

衝突判定は1秒間に数十回行なわれる！

2次元（2D）のゲームにおいて，キャラクター同士の衝突を判定するという処理は，じつにひんぱんに必要となります。一般的なシューティング・ゲームを見ても，自機と敵，敵と弾，自機と弾など，さまざまな種類の衝突判定が行なわれます。

また，最近流行の3次元（3D）ゲームにおいても，2次元での衝突判定を拡張した処理が行なわれています。1秒間に60回の移動が行なわれるようなゲームは，そのぶんだけ衝突判定が必要となるのです。

今回は，このようにゲームと非常に深い関連を持つ，キャラクター同士の衝突判定について説明することにしましょう。

まずはぶつかり合うものを整理してみよう

前回紹介した『スカッシュ・ゲーム』は，単純にボールをパッドで打ち返すだけのゲームです。しかし，ここでもすでに簡単な衝突判定処理を行なっています。

スカッシュ・ゲームの場合，キャラクターとして存在するものは

- ●ボール
- ●パッド
- ●壁

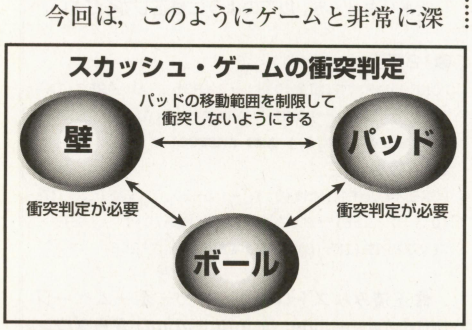
の3種類です。この中で，移動するキャラクターはボールとパッドです。そして，衝突判定が必要となるのは

- ●ボールとパッド
- ●ボールと壁

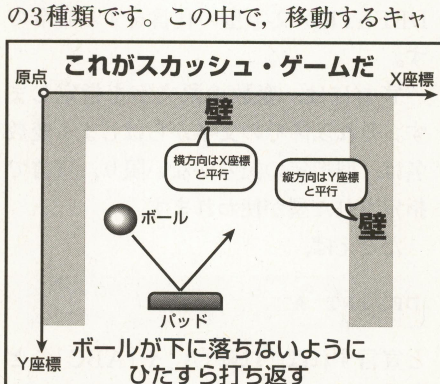
の2とおりになります。

なお，パッドと壁については，パッドの移動範囲を限定することによって，衝突判定を省略することができます（**第1図**）。

ボールと壁の衝突処理は，壁が簡単な形状をしていることと，壁自体は移動しないということから，簡単に行なうことができます。



《第1図》スカッシュ・ゲームは，このような三つの要素で衝突判定を行なう



《第2図》スカッシュ・ゲームのグラフィック座標系はこうなる

ボールと壁の衝突は算数で処理しちゃおう！

それではほじめに，ボールと壁が衝突しているかどうかの判断アルゴリズムについて考えてみましょう。これは，ボールに相当する“円”と，壁の表面に相当する“直線”が，交わっているかどうかを調べればいいことになります。

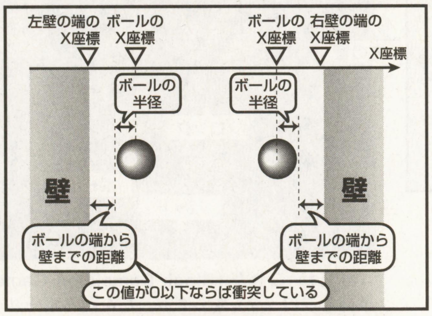
スカッシュ・ゲームの画面は，**第2図**のような構成になっています。好都合なことに，壁はグラフィック画面の座標系の座標軸に対して“平行”または“垂直”な関係になっています。

よって，ボールと壁の衝突判定は，「ボールの中心の座標にボールの半径を増減させた座標の値」と「壁の座標の値」を判断すればいいわけです。

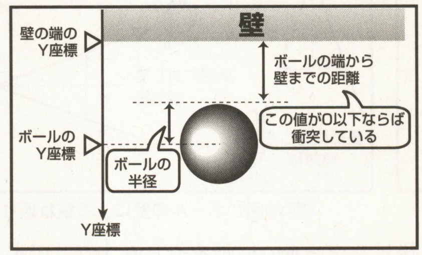
まず，ボールが左右の横の壁に衝突しているかどうかの判断について考えてみます。これは，ボールX座標の値だけが必要となりますね。

ここで，**第3図**を見てください。右の

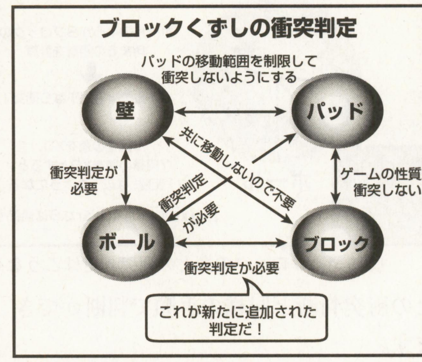
これが壁とボールの衝突判定だ！



《第3図》左右の壁とボールの衝突判定

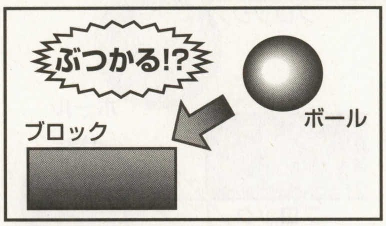


《第4図》上の壁とボールの衝突判定

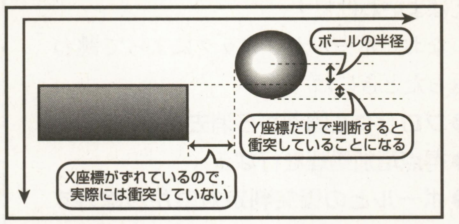


《第5図》ブロックくずしは，このような四つの要素で衝突判定を行なうのだ！

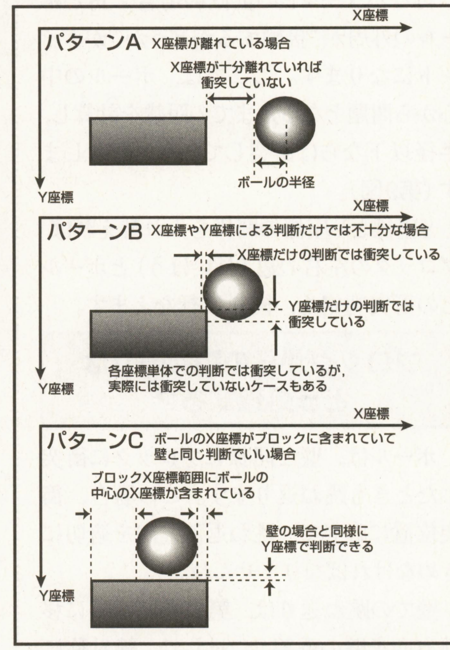
ブロックとボールの場合はどうなる？



《第6図》このように，ブロックとボールが衝突しているかどうかを判断するには？



《第7図》衝突しているかは，X座標／Y座標のみではわからないのだ



《第8図》これがブロックとボールの衝突判定だ！

壁については，ボールの中心のX座標にボールの半径を加えて，これが右の壁のX座標より等しいか大きければ，ボールが壁に衝突している状態になります。また，左の壁については右側とは逆に，ボールの中心のX座標から半径を引き，その座標が左の壁のX座標より等しいか小さければ衝突していることになります。

上の壁とボールの衝突判断は，座標軸がX座標からY座標に変わっただけで，基本的な考えかたは同じです。つまり，**第4図**のように，ボールのY座標からボールの半径を引き，その値が上の壁のY座標より等しいか小さければ衝突していることになります。

このように，座標軸と垂直な関係になっている壁との衝突判断は，1次元的な数値の比較で実現できるのです（算数レベルで計算可能なのだ）。

いよいよ障害物 “ブロック”の登場だ！

さて，ここで今回のゲーム『ブロックくずし』に欠かせない障害物，“ブロック”の登場です。

スカッシュ・ゲームとくらべると，フィールドにブロックを置くことで，衝突判断の組み合わせが**第5図**のように増加します。ゲーム・デザインの関係から，ブロックとパッドは衝突しませんし，双方とも移動しないブロックと壁も衝突することはありません。このため，追加される衝突判断は，ボールとブロックの組み合わせになります。

それでは，ボールとブロックの衝突アルゴリズムを考えてみましょう。ブロックは，基本的に「短い壁が四つ組み合わされたもの」というように考えることができます。

しかし，壁の長さが短いことから，外側の壁のように片方の座標数値だけで衝突判定を行なうことはできません。

たとえば**第6図**のように，ブロックの上下の辺（長いほう）にボールが衝突しているかどうかを判断する場合を見てみましょう。壁との衝突判定と同じくY座標によって衝突判断をしただけでは，**第7図**のように不十分なことがわかります。さらに，X座標によっては，ブロックとボールが衝突する可能性があることも判断しなければなりません。

ブロックとボールの 衝突判定アルゴリズムはこうなる！

上記のことを踏まえたうえで，ブロックの上下の辺とボールの衝突判定を考えてみましょう。このアルゴリズムは，以下のような手順で処理を行なう必要があります。

①両方のX座標による衝突可能性の判断

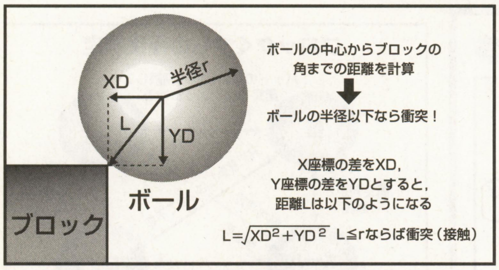
第8図のパターンAのように，二つの物体のX座標が離れていれば，Y座標が接近していても衝突することはありません。

②上下の辺に衝突する可能性の判断

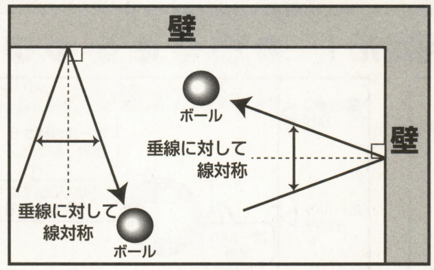
つぎに，**第8図**のパターンBように，ボールがブロックの角付近に位置している場合は，ボールが角に衝突している可能性があります。しかし，これはX座標やY座標単体での判断では不十分です。この場合は，両方の座標を用いた“平面的な判断”が必要となり，衝突判断がやや複雑になります。

③パターンCの位置における衝突判断

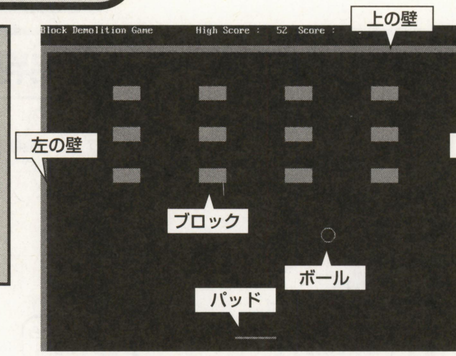
第8図のパターンCの位置であれば，壁



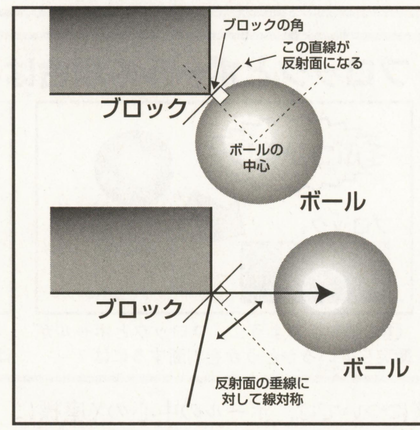
《第9図》ブロックの角との衝突判定はこうなる



《第10図》ボールの壁による跳ね返り



《写真1》これが『Block Demolition Game』だ！
単純なブロックくずしだが，だんだんボールのスピードがあがるので燃えるぞ！



《第11図》ボールのブロックの角による跳ね返り

との衝突判断と同様の手順で判断ができます。

④パターンBの位置における衝突判断

再びパターンBの位置の場合，角とボールの外周が“接触するかどうか”がポイントになります。ここでは，ボールの中心から問題となる角までの距離を計算し，半径以下ならば衝突していると判断します（第9図）。

X座標とY座標の関係を入れ替えれば，ブロックの左右の辺（長いほう）とボールとの衝突判定も，同様に行なえます。

ブロックからの跳ね返りはどう処理する？

ボールは，壁と同様にブロックに衝突したときも跳ね返ります。この場合，衝突位置に応じて，跳ね返る方向を適切にきめなければなりませんね。

壁での跳ね返りは，**第10図**のように移動方向を壁の垂線[*1]に対して，線対称になる方向にすればいいことになります。しかし，ブロックでの跳ね返りは，ブロックとボールの位置関係によって変化するのです。

第8図のパターンCのような位置であれば，ボールは壁と同様の跳ね返りかたをします。しかしパターンBの位置の場合は，**第11図**のようにやや複雑な関係になります。数学的にいうと，「ボールと壁の角の接点におけるボールの接線が跳ね返る面」ということになります。

さて，衝突判定によって衝突していることが判明し，跳ね返り処理によって新しいボールの進行方向がきまりました。後は，ボールの移動をやり直すだけです。

ボールとブロックの衝突は，ボールが移動したことによって生じますから，まずボールの位置をもとにもどします。その後に，新しい方向への移動処理を行なえばよいわけです。

なお，ボールがブロックによって跳ね返ったときには，

- **ブロックを画面から消去する**
- **得点増加処理を行なう**
- **ボールとの衝突判定対象から除外する**

という処理を行なう必要があります。

QBasicのサンプルでリアルな跳ね返りを体感しよう！

以上のアルゴリズムを適用したブロックくずしゲームが，**リスト1**の『Block（ブロック） Demolition（デモリション） Game（ゲーム）』です。リストを入力してプログラムを実行すると，**写真1**のような画面が表示されます。

プレイヤーは，テンキーの[1]〜[6]とスペース・キーでパッドをコントロールし，ボールを跳ね返してください。ボールをパッドで跳ね返すたびに，得点が1加点されます。また，ボールがブロックに衝突するとブロックが消え，得点が10加点されます。

パッドは，[1][4]キーで左へ，[3][6]キーで右へ移動し，そして[2][5]キーまたはスペース・キーが停止です。[4][6]キーは，移動速度が速く設定されています。

ボールは，壁に衝突するたびに少しずつ移動速度が速くなっていきます。すべてのブロックを消去すると，再びブロックが用意されます。プレイ終了，ゲーム終了は[Esc]キーです。

ブロックの上下や左右にボールが衝突した場合は，壁での跳ね返りと同じで予想しやすい跳ね返りをします。しかし，ブロックの角に衝突した場合は，跳ね返りかたが変わります。これは，**第11図**のような処理を行なっているためです。リ

垂線[*1] Technical Column

対象となる直線から垂直にのばした直線のこと。アルファベットの「T」の文字の場合，縦の棒は横の棒に対する垂線になる。

QBasicの日本語コメントについて[*2] Technical Column

QBasicは英語版ということで，ソースリスト入力中に，日本語がまったく使えないという問題を抱えている（だからゲームのタイトルも英語なのだ）。英語でコメントを付けるということも可能だが，多くの人にとって可読性が落ちることになるので，これは避けたいところ。

そこで，筆者はソースリストは通常のテキスト・エディタで作成し，これをQBasicにロードして実行するという手順でプログラムを作成している。この場合の手順は，以下のようになる。

①ソースリストの作成

Windows用のテキスト・エディタなどで，ソースリストを作成します。ファイル名は半角英数字（カタカナ不可）で“8＋3形式”，拡張子は“BAS”でセーブします。この場合，コメント部分は日本語にすることも可能です。

②QBasic起動／実行

「qbasic /run test.bas」とすると，“test.bas”を自動的にロードして実行します。修正が必要な場合は，①で利用したエディタで修正を行ない，ファイル・メニューの[O]で再ロードして実行します。

スト中のコメントも参照してください*²。

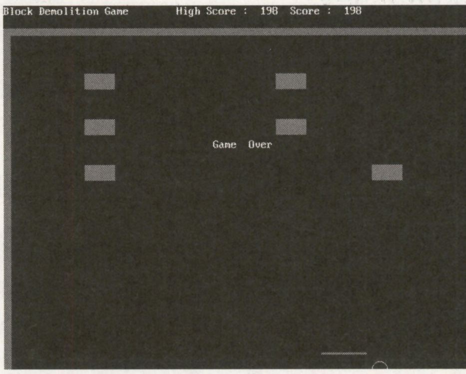
なお，ボールがブロックの角に衝突した場合，まれにボールが完全に左右方向にしか移動しなくなる場合があります。この場合は，[Esc]キーでゲームを断念してください。

次回はお待ちかねのシューティング・ゲームだ！

ブロックくずしは，移動しているものがパッドとボールだけという，比較的簡素なゲームです。しかし，今回のようにボールの跳ね返りの挙動を工夫することによって，ゲーム性を高めることができます。

次回は，シューティング・ゲームを題材として，複数のキャラクターを移動させるアルゴリズムなどを紹介する予定です。

来月もお楽しみに！



《写真3》あえなくゲーム・オーバー。ブロックの角にボールが当たると，思いもよらない跳ね返りをすることがあるので注意！

《リスト1》『Block Demolition Game』のプログラム・リスト

```
common shared xmax
common shared ymax
common shared pi
common shared hiscore
common shared score
common shared blw
common shared blh
common shared bvr
common shared bx
common shared by
common shared br
common shared nbx
common shared nby
common shared restblk

dim shared blx(12),bly(12) 'ブロックのX座標とY座標
                           'X座標を-1の場合はブロックが消えている
とみなす
screen 12
xmax = 640 '画面横ドット数
ymax = 480 '画面縦ドット数
blw = 20 'ブロックの幅／2
blh = 10 'ブロックの高さ／2
pi = 3.14159265358979
hiscore = 0 'ハイスコア
psk = 0.8 'パッドの丸まり具合
gf = 0 'ループフラグ
while gf = 0
  score = 0 'スコア
  speed = 0.7 'ボール移動速度
  pw = 30 'パッド幅係数
  makestage '画面作成
  bx = xmax / 2 'ボール初期座標
  by = ymax / 4
  br = 10 'ボール半径
  bvr = 60 / 180 * pi 'ボール移動方向
  restblk = 0 'ブロック残り数
  px = xmax / 2 'パッド初期座標
  pvx = 0 'パッド移動方向
  fc = 0
  f = 0
  while f = 0 'ゲームメインループ
        nbx = bx + speed * cos(bvr) '移動先計算
        nby = by + speed * sin(bvr)
        if nbx + br >= xmax - 12 or nbx - br <= 10 then '横の壁チェッ
ク
            play "MBG64" '横の壁に当たった
            bvr = xref(bvr) '横方向の反射による角度変化を計算
            nbx = bx + speed * cos(bvr) '新しい移動先を計算
            nby = by + speed * sin(bvr)
            speed = speed + 0.02 '反射するごとに速度を上げていく
    end if
    if nby - br <= 40 then '上の壁チェック
        play "MBE64" '上の壁に当たった
        bvr = yref(bvr) '縦方向の反射による角度変化を計算
        nbx = bx + speed * cos(bvr)
        nby = by + speed * sin(bvr)
        speed = speed + 0.02
    end if
    if nby > ymax then
      f = 1 'ボールが画面外へ出てしまった
      end if
      if fc > 0 then fc = fc - speed 'パッド反射後しばらくはパッドと
の衝突はチェックしない
    if fc <= 0 then
    if nby + br >= ymax - 22 and nby - br <= ymax - 20 then 'パ
ッドとの衝突チェック（Y座標によるチェック）
        if nbx > px - pw and nbx < px + pw then 'X座標によるチェ
ック
        play "MBC64" 'パッド反射
        if nbx > px then bvr = bvr - (nbx - px) / pw * psk 'パッ
ドの丸みを計算
        if nbx < px then bvr = bvr + (px - nbx) / pw * psk
        bvr = yref(bvr) '反射の仕方は上の壁での反射と同様
        nbx = bx + speed * cos(bvr) '移動先の座標を計算
        nby = by + speed * sin(bvr)
        fc = 100
        scoreup 1 '得点増加
        speed = speed + 0.02
      end if
    end if
    end if
    for i = 0 to 11 'ブロックとの衝突判定
      if blx(i) > 0 and blx(i)-blw-br =< nbx and blx(i)+blw+br =>
nbx and bly(i)-blh-br =< nby and bly(i)+blh+br => nby then 'ブロッ
クが存在するかどうかの判定と大雑把な衝突判定
        if blx(i)+blw > nbx and  blx(i)-blw < nbx and bly(i)-blh
<=  nby+br and bly(i)+blh >= nby-br then
          bvr = yref(bvr) ' ブロックによるY方向の反射
          nbx = bx + speed * cos(bvr)
          nby = by + speed * sin(bvr)
          vanishblock(i) 'ブロック消滅処理
       elseif bly(i)+blh > nby and bly(i)-blh < nby and blx(i)-
blw <= nbx+br and blx(i)+blw >= nbx-br then
          bvr = xref(bvr) ' ブロックによるX方向の反射
          nbx = bx + speed * cos(bvr)
          nby = by + speed * sin(bvr)
          vanishblock(i) 'ブロック消滅処理
         else 'これ以後は図7Bの場合の処理で4つのブロックの角につ
いて衝突をチェック
          if check(blx(i)+blw,bly(i)+blh) <> 0 then
            bvr = bref(blx(i)+blw,bly(i)+blh) 'ブロックの角による
反射
            nbx = bx + speed * cos(bvr)
            nby = by + speed * sin(bvr)
            vanishblock(i) 'ブロック消滅処理
          elseif check(blx(i)+blw,bly(i)-blh) <> 0 then
            bvr = bref(blx(i)+blw,bly(i)-blh)
            nbx = bx + speed * cos(bvr)
            nby = by + speed * sin(bvr)
            vanishblock(i)
          elseif check(blx(i)-blw,bly(i)+blh) <> 0 then
            bvr = bref(blx(i)-blw,bly(i)+blh)
            nbx = bx + speed * cos(bvr)
            nby = by + speed * sin(bvr)
            vanishblock(i)
          elseif check(blx(i)-blw,bly(i)-blh) <> 0 then
            bvr = bref(blx(i)-blw,bly(i)-blh)
            nbx = bx + speed * cos(bvr)
            nby = by + speed * sin(bvr)
            vanishblock(i)
          end if
        end if
      end if
    next
    circle(bx,by),br,0 'ボールを消す
    circle(nbx,nby),br,14 'すぐにボールを描く
    bx = nbx 'ボール座標更新
    by = nby
    k$ = inkey$ 'キー入力に応じたパッド移動速度設定
    if k$ = "4" then pvx = -1
    if k$ = "1" then pvx = -0.5
    if k$ = "6" then pvx = 1
    if k$ = "3" then pvx = 0.5
    if k$ = "2" or k$ = "5" or k$ = " " then pvx = 0
    if k$ = chr$(&H1B) then 'ESCキーで終了
      f = 1
      gf = 1
    end if
    npx = px + pvx
    if npx + pw >= xmax - 12 or npx - pw <= 10 then '両端の壁との
衝突チェック
      pvx = 0
      npx = px
    end if
    line(px-pw,ymax-22)-(px+pw,ymax-20),0,bf 'パッドを消す
    line(npx-pw,ymax-22)-(npx+pw,ymax-20),12,bf 'すぐにパッドを描
く
    px = npx 'パッド座標更新
    if restblk < 1 and by > 3 * ( ymax / 2 ) / 4 + 100 then 'ブロ
ックがすべて消えている場合はブロックを用意
      for i = 0 to 11
        bly(i) = ( i ¥ 4 ) * ( ymax / 2 ) / 4 + 100 'ブロックY座
標設定
        blx(i) = ( ( i mod 4 ) + 1 ) * ( xmax / 5 ) 'ブロックX座
標設定
        line ( blx(i) - blw , bly(i) - blh ) - ( blx(i) + blw ,
bly(i) + blh ),3,bf '画面に表示
      next
      restblk = 12 '残っているブロック数を設定する
    end if
  wend
  locate 12,36
  print "Game  Over"
  f = 0
  while f = 0
    k$ = inkey$
    if k$ = chr$(&H1B) then
      f = 1
      gf = 1
    end if
    if k$ = chr$(13) then f = 1
  wend
wend

function xref(r) 'X方向の反射処理
  r = alr(r)
  r = - r + pi
  xref = r
end function

function yref(r) 'Y方向の反射処理
  r = alr(r)
  r = - r
  yref = r
end function

function alr(r) 'ラジアン角度を-PIから+PIの範囲に修正
  while r >= pi or r <= -pi '角度範囲を直す
    if r < -pi then r = r + pi * 2
    if r > pi then r = r - pi * 2
  wend
  alr = r
end function

sub makestage
  cls
  line(0,30)-(xmax-1,39),2,bf
  line(0,30)-(9,ymax-1),2,bf
  line(xmax-11,30)-(xmax-1,ymax-1),2,bf
  print "Block Demolition Game"
  for i = 0 to 11
    blx(i) = -1 'ゲーム開始直後はブロックが存在しない状態にする
  next
  scoreup 0
end sub

sub scoreup(up)
  score = score + up
  if score > hiscore then hiscore = score
  locate 1,30
  print using "High Score : ####  Score : ####";hiscore;score
end sub

sub vanishblock(bn)
  scoreup 10 '得点アップ
  line ( blx(bn) - blw , bly(bn) - blh ) - ( blx(bn) + blw ,
bly(bn) + blh ),0,bf 'ブロック消去
  play "MBA64B64" 'ブロック消滅
  blx(bn) = -1 'ブロックが存在しないことを示す
  restblk = restblk - 1 '残りブロック数減少
end sub

function check(x,y) 'ボールの中心との距離を計算して半径以下かどう
かを調べる
  if sqr((x-nbx)*(x-nbx)+(y-nby)*(y-nby)) <= br then
    check = 1 '半径以下なら衝突している
  else
    check = 0
  end if
end function

function bref(x,y) 'ブロックの角による反射
  x = x - nbx
  y = y - nby
  r = convrp( x , y ) '直交座標--->極座標変換
  bref = alr ( yref( bvr - (  pi/2 + r ) ) + ( pi/2 + r ) )
end function

function convrp(x,y) '座標点（X, Y）を原点から見た場合の方向を角
度（単位はラジアン）として返す関数
  l = sqr(x*x+y*y) '原点からの距離を計算する
  if x=0 then
    if y>0 then
      r = pi/2
    else
      r = 3*pi/2
    end if
  else
    if x>0 then
      r = atn(y/x)
    else
      r = -atn(y/(-x))+pi
    end if
  end if
  convrp = alr( r )
end function
```

実行方法＆リスト入力

このリストは，QBasicで動作します。QBasicは，DOS／Vパソコンで動作する構造化BASIC（英語版）で，Windows95やWindows98のCD-ROMの中に収録されています。Windows95では"other¥oldmsdos"フォルダに，Windows98では"tools¥oldmsdos"フォルダにそれぞれ収録されています。

その中の"qbasic*.*"に該当するファイルを，ハードディスクの適当なフォルダにコピーしてください。つぎに，MS-DOSプロンプトを起動して，コピーしたフォルダに移動します。ここで「us」と入力すると，英語モードになります（日本語モードにもどす場合は「jp」）。

そして「qbasic」と入力すると，QBasicが起動します。[Esc]キーを押して，リストを入力してください。

プログラムの実行は，メニューより[Run]-[Start]を選択します。実行を強制終了するには，[Ctrl]+[Pause]キーを押してください。

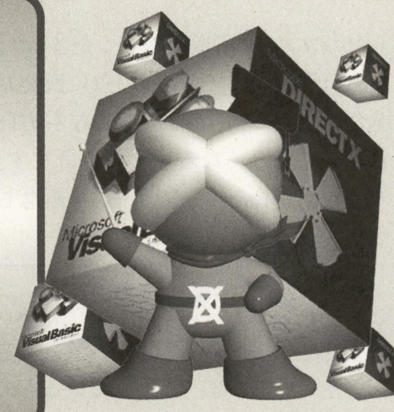
QBasicを終了するときには，メニューより[File]-[Exit]を選びます。

特別連載

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

Visual Basicによる

Direct X（ダイレクト エックス）プログラミング入門



CG Illustration●Mekamaki

第12回　DirectAnimationで行なう ムービー・ファイル処理テクニック

TEXT＆PROGRAMMING
Visual Basicサポートグループ 平井昌人



Masato Hirai Profile

横浜市生まれ。元N88-BASICユーザー。Quick Basic, MS-BASICのサポート・エンジニアとしてマイクロソフトに入社。DirectXなどの布教活動にはげんでいる。先月の1月11日から1週間，アメリカに行ってきたところ。しかぁしバカンスではなく，シアトルに行って仕事をしてきたのであった。

Windowsにおけるマルチメディア技術を提供する“DirectX”。DirectXを使ったプログラミング・テクニックを，この連載ではお届けしています。今回は，ちょっと趣向を変えて，DirectAnimationでムービー・ファイルを取り扱うテクニックについて紹介することにしましょう。

DirectAnimationとDirectShowの意外な関係

今月は，DirectAnimation*1でムービー（映像）ファイルを制御する方法を紹介します。

本来，ムービーのような動画やライブビデオの再生などは，『DirectShow』によって実現されます。DirectAnimationは，DirectShowの機能の一部を含んでいるため，ムービーなども比較的簡単に取り扱うことができるのです。

DirectShowの機能を使用している代表的なアプリケーションは，『Microsoft Internet Explorer 4.01（以下IE4と略）』にバンドルされている“ActiveMovieコントロール”でしょう（写真1）。これを使えばムービーに限らず，ほとんどのマルチメディア・ファイルを再生することができます。また，アップルコンピュータの『QuickTime MoviePlayer』も，ムービーを再生するツールとしてよく知られています。

DirectAnimationで取り扱えるムービー・ファイルの形式としては，つぎのようなものがあります（カッコ内は拡張子）。

- ●MPEG（mpg，mpeg，mpv，mp2，mpe，dat）
- ●Apple QuickTime（mov，qt）
- ●Video for Windows／Audio-Video Interleaved（avi）

これらは，結局はDirectShowがサポートする形式となり，ActiveMovieコントロールで再生できるものがそのまま，DirectAnimationでもサポートされます。現在流通しているムービー・ファイルは，このうちVideo for WindowsのAVIファイル，QuickTimeのMOVファイル，MPEG形式のMPG／MPEG／DATファイルが大半を占めている感じです。

今月のサンプルはマルチで迫力満点！

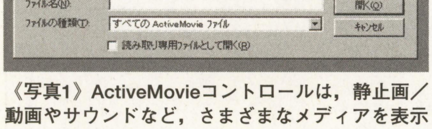
それでは，今回作成したサンプルの紹介に入りましょう。

写真2を見てください。このように，スペースシャトル『ディスカバリー号』の打ち上げのムービー（AVIファイル）を，マルチ・ビジョンのようなスタイルで再生します。また，その画面内を「BASIC Magazine」という文字が上下に移動します。

サンプルは，『Microsoft Visual Basic Script*2（以下VBScriptと略）』によるHTMLをベースにしています。『Microsoft Internet

＊1　DirectAnimation
さまざまな技術の総称であるDirectXのうち，DirectAnimationは，2D／3Dグラフィックス，サウンド，映像などを総合的にサポートする，高レベルな命令を提供している。この連載では，DirectAnimationを使って，さまざまなサンプルを紹介している。

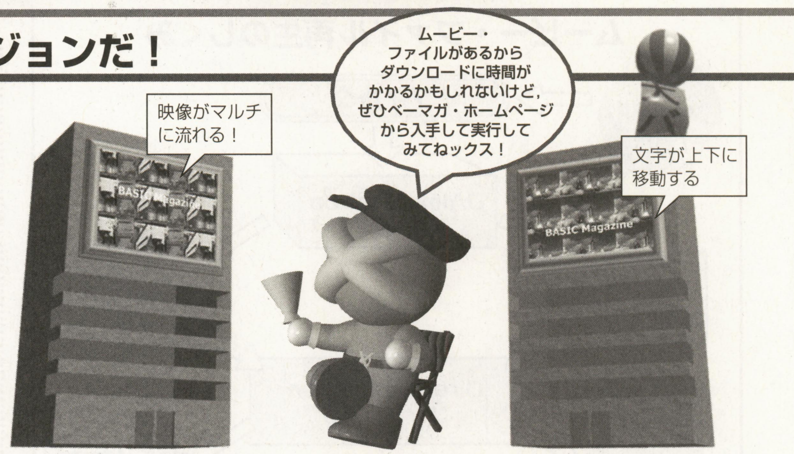
＊2　VBScript
IE3.0以降で動作するプログラミング言語で，VBと下位互換性がある。VBScriptのプログラムは，HTMLコード内に埋め込んで使用する。IEでそのHTMLをアクセスすると，組み込まれたVBScriptのプログラムが自動的に実行されることになる。



《写真1》ActiveMovieコントロールは，静止画／動画やサウンドなど，さまざまなメディアを表示することができる

今回のサンプルはマルチ・ビジョンだ！





《写真2》ムービー・ファイルが背景としてマルチ表示され，その上を文字が動いていくのだ

Explorer(エクスプローラ) 4.01（以下IE4と略）』とテキスト・エディタがあれば，簡単に入力／実行することができます。また，テキスト・エディタで入力するよりも『Microsoft Visual Basic（以下VBと略）』でコーディングしたほうが便利です。

ここからの解説は，VBScript用の**リスト1**を使って進めていきます。今回のサンプルは，**写真3**のようなムービー・ファイルを使用しています。このファイルはAVI形式で，『DirectX Media(メディア) SDK』をインストールしたフォルダの“¥media¥movie”に，“movie.avi*3”という名前で存在しています。DirectX Media SDKをインストールしていない人は，ベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）からサンプル一式をダウンロードするといいでしょう。

もちろん，ムービー・ファイルは別のものを利用しても，このサンプルは問題なく動きます。

ムービー・ファイルが再生されるしくみを知る！

それでは，はじめにDirectAnimationでムービー・ファイルを再生するしくみについて解説しておきましょう。

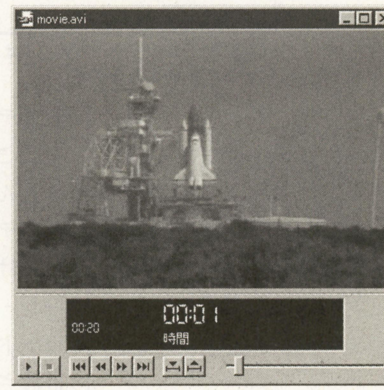
ムービー（動画）は，一つのファイルの中に

●イメージ（画像）データ

●サウンド（音）データ

の2種類のデータが格納されています。もちろん，画像だけや音だけの場合もあります。

DirectAnimationでは，ファイルを“ソース”と呼んでいます（DirectShowの場合はファイルとは限らず，外部装置などからのライブ・ビ



《写真3》これが今回DirectAnimationで扱うムービー・ファイル“movie.avi”だ

＊3 movie.avi

このファイルのサイズは，約3Mバイト。基本的に，ムービー・ファイルはしっかり圧縮されているので，LZHやZIPでさらに圧縮しても，ほとんどサイズが変わらないのだ（ムービーの圧縮型式によってはLZH圧縮が効く場合もあるぞ）。

《リスト1》DirectAnimationでムービー・ファイルを扱うサンプル・プログラム・リスト（VBScript用）

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=BLACK TEXT=LIME LEFTMARGIN="0", TOPMARGIN="0">
<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
</OBJECT>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

  Sub Window_OnLoad()

    '-----------------------------------------------
    '① 変数・定数の宣言
    '-----------------------------------------------
    Const ZOOM = 0.75
    Dim m           'As DAStatics
    Dim video       'As DAImportationResult
    Dim img         'As DAImage
    Dim txt         'As DAImage
    Dim snd         'As DASound
    Dim pth         'As DAPath2
    Dim fnt         'As DAFontStyle
    Dim num         'As DANumber

    '-----------------------------------------------
    '② メートル座標系で初期化
    '-----------------------------------------------
    Set m = DAControl.MeterLibrary

    '-----------------------------------------------
    '③ ムービーのロード
    '-----------------------------------------------
    Set video = m.ImportMovie("movie.avi")

    '-----------------------------------------------
    '④ イメージ(画像)データの抽出
    '-----------------------------------------------
    Set img = video.Image
    'イメージのリピート再生処理
    Set img = img.SubstituteTime(m.Mod(m.LocalTime,
video.Duration))
    'サイズを縮小
    Set img = img.Transform(m.Scale2Uniform(ZOOM))
    'イメージのタイル貼り
    Set img = img.Tile

    '-----------------------------------------------
    '⑤ サウンド(音)データの抽出
    '-----------------------------------------------
    Set snd = video.Sound
    'サウンドのリピート再生処理
    Set snd = snd.Loop

    '-----------------------------------------------
    '⑥ 文字が描画されたイメージの作成
    '-----------------------------------------------
    'フォントの定義
    Set fnt = m.Font("Tahoma", 48, m.Yellow).Bold
    '文字列からイメージを作成
    Set txt = m.StringImage("BASIC Magazine", fnt)
    '上下に移動する変換を与える
    Set num = m.Mul(m.Cos(m.LocalTime), m.DANumber(0.03))
    Set txt = txt.Transform(m.Translate2Anim(m.DANumber(0),
num))
    '画像イメージと合成
    Set img = m.Overlay(txt, img)

    '-----------------------------------------------
    '⑦ コントロールにオブジェクトをセット
    '-----------------------------------------------
    DAControl.Image = img
    DAControl.Sound = snd
    DAControl.Start

    'リサイズイベントを強制的にコール
    Call Window_OnResize

  End Sub


  Sub Window_OnResize()

    On Error Resume Next
    'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
    DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight

  End Sub

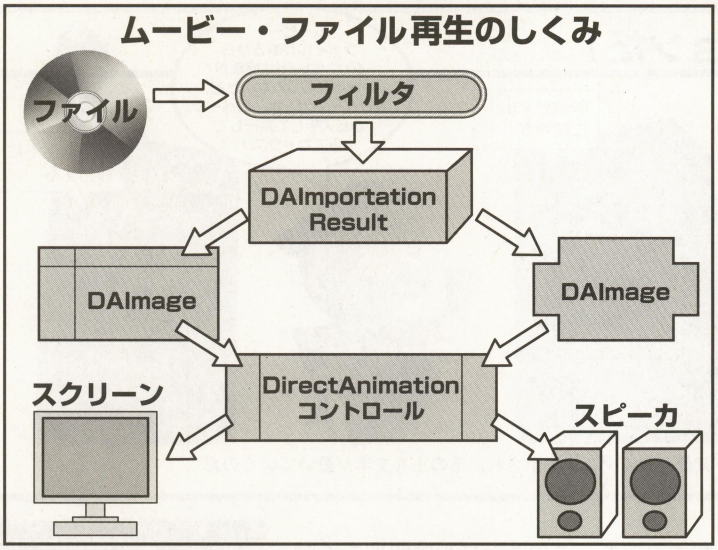
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

入力方法

このリストは，『Microsoft Internet Explorer 4.01（以下IE4と略）』とテキスト・エディタ（『メモ帳』など）があれば，実行することができます。IE4は，以下のアドレスから無償でダウンロードすることができます。

●http://www.microsoft.com/japan/download.htm

リストをメモ帳などで入力したら，拡張子を“htm”または“html”にして保存してください（ここでは“c:¥demo11.htm”としている）。そして，IE4の[ファイル]メニューより，[開く]で保存したファイルを読み込みます。すると，リストが実行されるようすを，IE4で確認することができます。



《第1図》ムービー・ファイルは，このようにフィルタを通してイメージとサウンドにわけて処理されるのだ

デオデータの場合もある)。

ここで，**第1図**を見てください。ソースを読み込んだ後，その形式に対応するフィルタを通してデータはイメージ（画像）とサウンド（音）にわけられます。DirectAnimationでは，イメージ・データはDAImageオブジェクトへ，サウンド・データはDASoundオブジェクトへ受け渡され，それぞれ別々に管理されることになります。プログラミングするときにも，画像と音は完全に独立したものとして考えなければなりません。

単にムービーを再生するだけであれば，DirectAnimationを使わなくても，DirectShowのActive MovieコントロールやVBのMCIコントロールを使うほうが簡単です。しかし，DirectAnimationを使えば，画像が一つのDAImageオブジェクトとして扱えるのです。たとえば動画とキャラクターを合成したり，動画の一部を切り取ったり，拡大／縮小，そして変形などをしたり，本来DirectAnimationが持っている豊富な機能を存分に使うことができるのです。

同様に，サウンドもDASoundオブジェクトとして扱えるため，他の音とミキシングしたり，パンニングしたり，フェード・イン／フェード・アウトしたりできます。

このようにDirectAnimationを利用することで，非常に多彩なプログラミングができ，その応用範囲も広がるわけです。

ムービー・ファイルを再生するテクニックを知ろう！

それでは，実際にDirectAnimationでムービー・ファイルを再生するプログラミング・テクニックをまとめておきましょう。基本的には，つぎの4ステップの手順を踏むことになります。

●ムービー・ファイルを読み込む

ムービー・ファイルの読み込みには，ImportMovieメソッドを使います。ImportMovieメソッドは，指定されたファイルをロードしてDAImportationResultオブジェクトとして返します。

DAImportationResultオブジェクトは，読み込んだメディアの情報やデータを総括的に管理するオブジェクトです。たとえば，DAImportationResultオブジェクトのDurationプロパティ*4を参照すれば，再生時間がわかります。

この段階では，イメージとサウンドには分離されていません。ImportMovieメソッドの構文は，つぎのようになります。

```
Set video = m.ImportMovie(url)
```

video：DAImportationResultオブジェクト型の変数
url：読み込むムービー・ファイル名（有効なパス名や“http://～”なども記述できる）

●イメージを取りだしてDAImageオブジェクトにセットする

DAImportationResultオブジェクトとして読み込んだデータから，イメージ（画像）データを抽出します。この作業は，つぎのようにDAImportationResultオブジェクトのImageプロパティ*5を使い，DAImageオブジェクト型の変数にセットします。

```
Set img = video.Image
```

img：DAImageオブジェクト型の変数
video：DAImportationResultオブジェクト

●サウンドを取りだしてDASoundオブジェクトにセットする

DAImportationResultオブジェクトとして読み込んだデータから，サウンド（音）データを抽出します。この作業は，つぎのようにDAImportationResultオブジェクトのSoundプロパティ*5を使い，DASoundオブジェクト型の変数にセットします。イメージの抽出と似たようなスタイルになります。

*4 Durationプロパティ
ロードしたメディア（ムービー／サウンドなど）の再生時間を秒単位で返す。しかし，返される値はDANumber型なので注意が必要だ。

*5 ImageプロパティとSoundプロパティ
VBに慣れ親しんでいるユーザーにとって，プロパティの値は，ほとんどが文字型／数値型で設定／取得しているだろう。DirectAnimationのプログラミングにおいては，ほとんどオブジェクト型のため，単に代入したり別のオブジェクト変数に格納したりするときは，Setを先頭に書いて「Set A = xxxxxx」のように記述しなければならない。「オブジェクト型は，Setキーワードを付けて代入する」と覚えておくといいだろう。



《写真4》"movie.avi"はこのようなムービー・ファイルなのだ

```
Set snd = video.Sound
  snd：DASoundオブジェクト型の変数
  video：DAImportationResultオブジェクト
```

●コントロールのプロパティにセットする

イメージとサウンドに分離できたら，イメージ（DAImageオブジェクト）をコントロールのImageプロパティに，サウンド（DASoundオブジェクト）をコントロールのSoundプロパティに代入します。

```
DAControl.Image = img
DAControl.Sound = snd
```

ただし，通常はプロパティにセットする前に，イメージやサウンドのオブジェクトをいろいろと加工したり，合成したり，動きをあたえたりします。

サンプル・プログラムの解説 ①変数・定数の宣言

それでは，実際のサンプル・プログラムを解説していきましょう。まずは，**リスト1**の①の部分を見てください。

VBScriptでは，変数宣言*6が不要です。また，VBのように「As」で変数のデータ型を明示する必要もありません。逆に，Asで変数のデータ型を指定すると，VBScriptではエラーになります*7。

ただし，VBScriptで"配列変数"を使用する場合は，変数宣言が必要です。VBScriptとVBの変数宣言をくらべてみると，つぎのようになります。

- **VBScript　　：Dim m**
- **Visual Basic：Dim m As DAStatics**

今回は，VBScriptのほうにも変数宣言を記述しておきました。変数のデータ型を示すAs以降はコメントにしてありますが，データ型がわかりやすくなると思います。

定数については，VBScript／VBともにConstキーワードを使って記述することができます。定数ZOOMは，表示されるムービーの画像イメージの拡大率を示しています。ここでは，0.75（3／4に縮小）を指定しています。この値は，実行結果を見て適当に調整してください。

②メートル座標系で初期化する

つぎは，**リスト1**の②の部分です。

今回のサンプルは，メートル座標系を使います。変数mは，メートル座標系に基づくDAStaticsオブジェクトで，DirectAnimationで使用する数々の関数（メソッド）がこのオブジェクトから提供されます。このコードは，DirectAnimationの初期化を行ない，メソッド，プロパティを使用するために，必ず事前に行なわなければなりません。

③ムービーのロード

リスト1の③の部分が，今回のメインテーマとなっている部分です。

このサンプルで使用している動画ファイル"movie.avi"は，**写真4**のようなスペースシャトルの打ち上げのビデオです。このムービー・ファイルの長さは，約20秒です。

まずは，このファイルをImportMovieメソッドで読み込みます。ファイル名の指定は，HTMLと同じフォルダであれば"movie.avi"だけでOKです。

ImportMovieメソッドで読み込んだムービー・ファイルは，DAImportationResultオブジェクト型の変数videoに格納されます。

④イメージ（画像）データの抽出

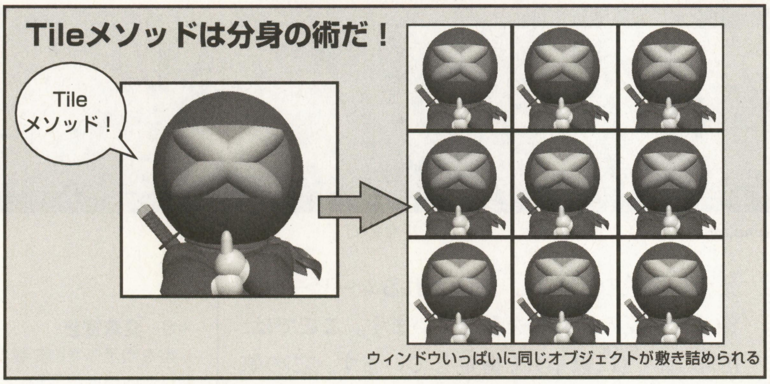
つぎに，**リスト1**の④の部分を見てください。

ここでDAImportationResultオブジェクトのImageプロパティを参照して，イメージ・データをDAImageオブジェクト型の変数imgにセットします。

そして，ムービーをリピート再生させるための処理をします。これを行なわなければ，一

＊6　変数宣言
型を明示しない変数宣言の場合は，内部的に"バリアント型"と呼ばれるデータ型が使われる。バリアント型は，数値型であろうが文字型であろうが，そしてオブジェクト型であろうが，どんなデータ型でもOKという優れモノだ。しかし，占有メモリが大きくなること，代入や引数チェックなどデータ型のミスマッチが事前にチェックされないことなどのデメリットもある。VBScriptではしかたないが，VBでは「As」を使って正確にデータ型を明示するクセをつけておいたほうがいいだろう。

＊7　変数の参照範囲について
変数を参照できる範囲を"スコープ"という。つまり，その変数はどの部分のコードから参照／使用できるのかを意味する。原則としてその変数を宣言した場所（モジュール／プロシージャ）がスコープとなる。Sub，Functionなどのプロシージャ内でDim定義した変数は，そのプロシージャの中だけで使用でき，プロシージャを抜けると消滅する。モジュール（VBの場合はフォームモジュール／標準モジュール）でDim宣言された変数は，そのモジュールに記述されたすべてのプロシージャから参照できる。VBの場合は，標準モジュール（～.bas）にPublic宣言された変数は，そのアプリケーション全体で使用できる変数となる。



《第2図》Tileメソッドでタイル貼りにするイメージ

度だけの再生になります。

```
Set img = img.SubstituteTime(m.Mod
(m.LocalTime, video.Duration))
```

SubstituteTimeメソッドは，“置き換え”を行なうメソッドです。ムービーは何枚もの画像からできていて，時間の進行に見合った画像[*8]を表示しなければなりません。このムービーは20秒なので，0〜20秒まで再生したら，また0〜20秒までの時間をあたえてあげるわけです。

m.Modは剰余を求めるメソッドで，video.Durationはムービーの再生時間（秒）です。m.LocalTimeをvideo.Durationで割った余りを求めることで，0〜20→0〜20→0〜20…を永遠に繰り返すようになります。

つまり，この画像イメージを表示させるための時計は，0〜20秒まで進むと時計の針がまた0にもどり，また0からはじまるように変えられます。ちょっと奇妙ですが，壊れたレコードが同じところを何度もプレイするような感じでとらえるといいかもしれません[*9]。

リピート処理が完了したら，このイメージをTileメソッドでタイル貼りにしておきましょう。これで**第2図**のようなマルチ・ビジョンのスタイルになります。

＊8　時間の進行に見合った画像
ムービーは，何枚もの画像を連続表示して映像として見せる。この1枚1枚の画像のことを，“フレーム”という。また，1秒間に繰りだされるフレームの数を，“FPS（Frame Per Second）で表現する。サンプルの“movie.avi”は，全体で20秒597フレームからなる，約30FPSである。一般的に映像は，1秒間15〜30フレーム（15〜30FPS）で構成されていることが多い。FPSが高ければスムーズに見えるが，ファイル・サイズは肥大化する。人間の目の認識は，30FPSくらいが限界といわれていて，これ以上高くしてもあまり見えかたにちがいを感じないようだ。

＊9　コマ落ち
ムービーは，各フレームがどのタイミング（時刻）で表示されるかがきまっている。パワーの低いマシンなどでは，すべてのフレームを時間どおりに表示しきれない場合がある。表示できない場合は，無視してつぎのフレームに進むのだ。このように，フレームが表示し切れなくて欠落してしまうことを，“コマ落ち”という。コマ落ちが発生すると，ギクシャクした映像として見えるのだ。レコードの例だと，“針飛び”のようになってしまうわけだ。

⑤ サウンド(音)データの抽出

リスト1の⑤の部分は，読み込んだムービーのDAImportationResultオブジェクトから，サウンド・データだけを取りだします。

```
Set snd = video.Sound
```

DAImportationResultオブジェクトのSoundプロパティを参照して，サウンド・データをDASoundオブジェクト型の変数sndにセットします。サウンドもリピート処理を施しますが，これはDASoundオブジェクトのLoopメソッドを使ってつぎの1行で完了します。

```
Set snd = snd.Loop
```

⑥文字が描画されたイメージの作成

つぎに，**リスト1**の⑥の部分を見てください。

ここでは，以前紹介してきた2Dグラフィックのテクニックを使って，ムービーが再生されている上に文字を重ねます。そうですね，「BASIC Magazine」という文字が，上下に移動するような処理を加えてみましょう。いかにも，Direct Animationらしい感じになります。

このように，単にムービーを再生するだけでなく，それを加工したり，別のイメージと合成したり，サウンドだけを別のものにしたりと，いろいろとおもしろいことができるわけです。

まずは，フォント（DAFontStyleオブジェクト）を定義します。

```
Set fnt = m.Font("Tahoma", 48, m.Ye
llow).Bold
```

これは，「フォント名Tahomaで48ポイント，黄色，太字」を指定しています。このDAFontStyleオブジェクトを使って，m.StringImageメソッドで文字列「BASIC Magazine」をもとにしたイメージを作成します。

```
Set txt = m.StringImage("BASIC Maga
zine", fnt)
```

このイメージ（txt）に，上下の動きをあたえます。このような動作をあたえるテクニックは，これまで何度も紹介してきましたね。

```
Set num = m.Mul(m.Cos(m.LocalTime),
m.DANumber(0.05))
Set txt = txt.Transform(m.Trans
late2Anim(m.DANumber(0), num))
```

最後に，この文字のイメージ（txt）と加工した画像イメージ（img）を合成して，完了です。

```
Set img = m.Overlay(txt, img)
```

⑦コントロールにオブジェクトをセット

後は，おなじみのコントロール（DAControl）のプロパティに，それぞれ加工したオブジェクトを代入してStartメソッドで開始します。

Imageプロパティには変数imgを，Soundプロパティには変数sndを代入します。

ウィンドウのサイズを変えたときの処理

実行中にウィンドウのサイズを変更すると，Window_OnResizeイベントが発生します。このときに，コントロール（DAControl）のサイズをクライアントと同じ大きさに変更します*10。

VBScriptでは，スタート時にWindow_OnResizeイベントが発生しないので，Window_OnLoadイベントの中のコードから直接呼びだします。これが，Call Window_OnResizeです。

VBの場合は，フォームがロードされると自動的にForm_Resizeイベントも発生するので，コードから直接コールする必要はありません。また，On Error Resume Nextを入れてあるのは，アイコン化などでのエラーでストップするのを防ぐためです。

Visual BasicでWebBrowserコントロールを使うと？

リスト2が，今回のサンプルのVB版です。リスト入力方法を呼んで，リストを入力して実行してください*11。

別の方法として，IE4に含まれるWebBrowserコントロールを使う方法を紹介しましょう。これを使用すると，作成したHTMLをそのままVBの中に表示することができます。

この場合のコードが，リスト3です。VBのメニューより，[プロジェクト]-[コンポーネント]を選び，「Microsoft Internet Controls」にチェックを付けます。つぎに，ツールボックスからWebBrowserコントロール（地球のアイコン）を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは適当でかまいません。

DirectAnimationプログラムも投稿してね！

ただ今，DirectAnimationプログラム・コンテストの作品を受け付けています。あまり投稿がこないようなので，ちょっと不安なのですが…。どしどし応募してくださいね。

DirectAnimationに関するヘルプや資料，サンプルなどは，『Microsoft DirectX Media SDK』に含まれています。また，DirectXに関する情報は，つぎのホームページをご覧ください。それでは，また来月！

●http://www.microsoft.com/japan/directx/default.asp

＊10　同じ大きさに変更
VBの場合でも，Moveメソッドを使わずに左，上，幅，高さを表すLeft，Top，Width，Heightプロパティにそれぞれの値をセットしても同じことになる。実際よく見ると，4段階で移動するのがわかってしまう。このため，Moveメソッドで一発で位置ぎめをしたほうが理想的なのだ。

＊11　リスト2中の“App.Path”に注意
VBのAppオブジェクトのPathプロパティは，アプリケーションが起動されたときのフォルダ名を返す。EXEを起動した場合はEXEのあるフォルダ，プロジェクト・ファイル（VBP）の場合はそのプロジェクト・ファイルが存在するフォルダを返すわけだ。プロジェクトを保存しない状態の場合は，VB本体が入っているフォルダ名が返される。

《リスト2》DirectAnimationでムービー・ファイルを扱うサンプル・プログラム・リスト（VB用）入力方法

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()

  '---------------------------------------------
  '① 変数・定数の宣言
  '---------------------------------------------
  Const ZOOM = 0.75
  Dim m         As DAStatics
  Dim video     As DAImportationResult
  Dim img       As DAImage
  Dim txt       As DAImage
  Dim snd       As DASound
  Dim pth       As DAPath2
  Dim fnt       As DAFontStyle
  Dim num       As DANumber
  'フォームをスクリーンの６０％にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.2, Screen.Height * 0.2, _
       Screen.Width * 0.6, Screen.Height * 0.6

  '---------------------------------------------
  '② メートル座標系で初期化
  '---------------------------------------------
  Set m = DAControl.MeterLibrary

  '---------------------------------------------
  '③ ムービーのロード
  '---------------------------------------------
  Set video = m.ImportMovie(App.Path & "¥" & "movie.avi")

  '---------------------------------------------
  '④ イメージ(画像)データの抽出
  '---------------------------------------------
  Set img = video.Image
  'イメージのリピート再生処理
  Set img = img.SubstituteTime(m.Mod(m.LocalTime,
video.Duration))
  'サイズを縮小
  Set img = img.Transform(m.Scale2Uniform(ZOOM))
  'イメージのタイル貼り
  Set img = img.Tile

  '---------------------------------------------
  '⑤ サウンド(音)データの抽出
  '---------------------------------------------
  Set snd = video.Sound
  'サウンドのリピート再生処理
  Set snd = snd.Loop

  '---------------------------------------------
  '⑥ 文字が描画されたイメージの作成
  '---------------------------------------------
  'フォントの定義
  Set fnt = m.Font("Tahoma", 48, m.Yellow).Bold
  '文字列からイメージを作成
  Set txt = m.StringImage("BASIC Magazine", fnt)
  '上下に移動する変換を与える
  Set num = m.Mul(m.Cos(m.LocalTime), m.DANumber(0.03))
  Set txt = txt.Transform(m.Translate2Anim(m.DANumber(0), num))
  '画像イメージと合成
  Set img = m.Overlay(txt, img)

  '---------------------------------------------
  '⑦ コントロールにオブジェクトをセット
  '---------------------------------------------
  DAControl.Image = img
  DAControl.Sound = snd
  DAControl.Start
  DAControl.BackgroundImage = m.SolidColorImage(m.Black)
  DAControl.UpdateInterval = 0.3

End Sub

Private Sub Form_Resize()

  On Error Resume Next
  'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  DAControl.Move 0,0,ScaleWidth,ScaleHeight

End Sub
```

入力方法

VBを起動して，[プロジェクト]メニューの[コンポーネント]で「DirectAnimation Library」にチェックを付けます。

つぎに，ツールボックスから「DAViewerControlWindowedコントロール」を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは，適当でかまいません。

プロパティウィンドウを開くと，「(オブジェクト名)」がDAViewerControlWindowed1になっています。これを，「DAControl」に変更します。

最後に，リストのコードを入力します。HTMLとちがい，VBで行なう場合はUpdateIntervalプロパティを0.3前後の値に変更してください。

《リスト3》WebBrowserコントロールを使う場合のプログラム・リスト

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()

  'フォームをスクリーンの６０％にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.2, Screen.Height * 0.2, _
       Screen.Width * 0.6, Screen.Height * 0.6
  'WebBrowserコントロールにdemo11.htmを表示
  WebBrowser1.Navigate App.Path & "¥" & "demo11.htm"

End Sub

Private Sub Form_Resize()

  On Error Resume Next
  'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  WebBrowser1.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight

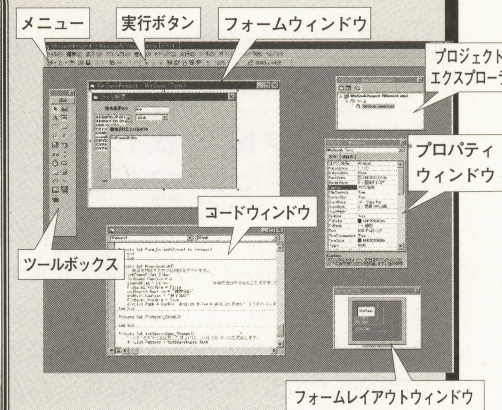
End Sub
```

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic 研究所

ビジュアル　ベーシック

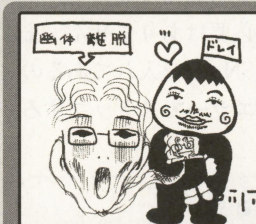
愛称：VB研



第6部　第1回
活用テクニック編スタート！　プリンタを制御してみよう

「アッ」という声と共に第5部は消滅し，今月から第6部がはじまりました！　基礎編だった第5部に対して，第6部は“活用編”。Visual Basic（以降VBと略）を使いこなすためのテクニックを紹介し，さまざまな種類のプログラムを作っていきたいと思います。今月のテーマは，「VBによるプリンタ制御」です。

所長●竹宮恵亀
Illustration●T・Zaru



（左）VB研・所長の竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住，趣味サッカー）。お正月は実家の新潟で，煮込みイクラ入りのお雑煮を満喫。秋田県人に食わせてみたところ，複雑な表情をしていたのであった。

（右）第6部なのに，助手4号。じつはMacintoshユーザーだったりする。ベーマガだとあまり話題にあがらないiMacに，新機種登場！　これで旧iMacが12万円台になるんだよね。ウチにはClassicⅡとLC630しかないから，新しいのがほしいんだけど，いきなりiMacかぁ？　FUTURE-BacisとReal-Basicで投稿だい！受け付けてくれるかな？

栄えある第6部の助手は…ってきまってるよね

所長　先月のベーマガ200号に続いて，201号達成おめでと～。どんどんどんどんどん（←くち太鼓乱れ打ち）。真の21世紀は2000年からではなく2001年であるようにィ，ベーマガの新たな歴史がまた今号からはじまるので～す！　そんな201号に合わせて，VB研もついに第6部に突入イタしました～。そして栄えある助手に選ばれたのは！

助手　ワ～シ～じゃ～。



《写真1》『チェキ！』（価格10,000円）とこれで撮った写真。この娘，おとなしそうな顔して実はコスプレ女王なのだ！

所長　神様，なぜミーだけこんな仕打ちを受けるの？　新潟のママン，助けて～。

助手　ま，何の予告もなく第6部をはじめたアンタが悪いね。というわけで，物欲情報研究所・第6部第1回は『チェキ！』でございます～。先月でも紹介したワシの高校時代に，富士写真フイルムの『フォトラマ』を手に入れてから，なぜだか知らんがインスタント・カメラ魔人と化してしまったのさ。以前紹介した日本ポラロイドの『Xao（シャオ）』に引き続き，富士写真フイルムの『チェキ！』をゲット～。写真が切手サイズのXaoもイイけど，カードサイズの『チェキ！』もイイぞ。そゆわけで，DirectXプログラミング入門のCGイラストでおなじみのメカマキ先生をチェキってみました。パショリ，ギュルミュミュミュミュン（←動作音ね）。ほれ，このとおり（**写真1**）。

メカマキ　わぁ～，タマシイ抜かれちゃいますねぇ（鼻声）。

所長　メカマキ先生，起きてます？

メカマキ　ぽ～～～っ。

助手　インスタント・カメラの発色は，撮影後30秒が命と申します。熱すぎても不可，もちろん寒すぎても不可。まったくむずかしい年ゴロでございます。

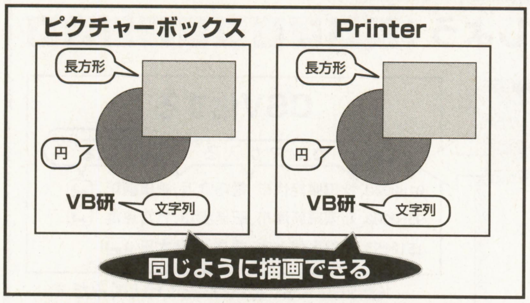
所長　ふ～ん，撮るとすぐ紙がでてきて，じわ～と画像が浮かびあがるのね。これも広い意味で印刷と呼べるかもね。印刷といえば，プリンタ。そんなわけで，VB研・第6部第1回は“プリンタ制御”をテーマにすることにしよう！　…どう？

助手　話の流れにムリがある。0点。

メカマキ　むずかしいことはわかんないんですけど～，現像するんだから印刷じゃないと思いますぅ。1点（鼻声）。

所長　が，がーん！





《第1図》ピクチャーボックスとPrinterはほぼ同じだ！

《第1表》Printerオブジェクトのプリンタ設定関連のプロパティ

プロパティ	内容
ColorMode	カラー・プリンタ使用時にカラーかモノクロかを設定する
Copies	印刷部数
Orientation	ドキュメントの印刷方向
Page	ページ番号
PaperBin	プリンタのトレイを選択する
PaperSize	プリンタの用紙サイズ
PrinterQuality	プリンタの解像度を設定する
Zoom	印刷の拡大率を設定する

《第2表》PaperSizeプロパティの値

値	紙のサイズ
1	レター
2	レター・スモール
3	タブロイド
8	A3
9	A4
10	A4 Small
11	A5
12	B4
13	B5
43	官製はがき
256	ユーザー定義サイズ

《第3表》プリンタを制御するメソッド

メソッド	内容
KillDoc	印刷の中止
NewPage	つぎのページに進む。Pageプロパティの値が1増える

というわけで VBで印刷すると何ができる？

助手　所長よぉ，プリンタ制御といっても，これから何するんだよぉ？

所長　プログラムからプリンタを制御できると，年賀状やカセット・テープのラベル打ちなど，意外と実用的なプログラムを簡単に作成することができるので〜す。

助手　年賀状シーズンは終わったよ。それに，今どきカセット・テープ使っているヤツいるかぁ？

所長　じゃあ，訂正。暑中見舞いやMP3のラベル印刷が簡単に…。

助手　暑中見舞いは早すぎるし，MP3はメモリに内蔵するからラベル印刷は不要。それをいうなら，新学期のアイサツとか，MDのラベル印刷とか，季節および時代をもう少し考慮していただかないとね。

所長　はい，そのような印刷を可能にするように，VBでのプリンタの使いかたをやさしく解説し，今月はひさしぶりのサンプル・プログラムを作ってみましょう〜。

プリンタはPrinter オブジェクトで制御する！

所長　ここで質問。パソコンにおいて，出力デバイスは何があるかな？

助手　出力デバイスちゅーむずかしい単語で，世間を惑わそうとしてるな。まぁアレだよね。ディスプレイ・モニタとかプリンタとか，結果を出力するもののことだろ。

所長　そのとおり。Windowsでは，一般的にディスプレイとプリンタについて，「ちょっと性質の異なる似たようなデバイス」として扱うのだ。VBでも同様に，ピクチャーボックスなどのウィンドウとプリンタの取り扱い方法はとても似ているぞ。

助手　似てるって，どんな感じ？

所長　たとえば，「ピクチャーボックス上の指定した位置に文字列や直線を描画する」という場合，普通は

```
Picture1.CurrentX = 100
Picture1.CurrentY = 100
Picture1.Print "Visual Basic
研究所"
Picture1.Line (0, 0) - (100,
100)
```

と記述するよね。これをプリンタに同じように描画するには，以下のようにオブジェクト名を“Printer”に変えればいいのだ（**第1図**）。

```
Printer.CurrentX = 100
Printer.CurrentY = 100
Printer.Print "Visual Basic研
究所"
Printer.Line (0, 0) - (100,
100)
```

助手　ふ〜ん。DOS-BASICにおける“PRINT”と“LPRINT”って感じだね。

所長　最後に，つぎのようにEndDocメソッドを実行することにより，実際にプリンタへの出力がはじまるのだ。

```
Printer.EndDoc
```

助手　この命令で，まとめて印刷されるわけね。簡単じゃん。

所長　このようにプリンタは，Printerオブジェクトで制御することになるが，以下の点に注意してほしい。

- **プリンタが接続されていなければエラーが発生する**
- **複数のプリンタが接続されている場合は，通常使うプリンタに設定されているプリンタが対応する**
- **通常使うプリンタ以外のプリンタを使いたい場合には，Printersコレクションから選び，Printerオブジェクトに代入する**

所長　VBでの印刷手順をまとめると，つぎのようになるぞ。しっかり把握しておこう。

①Printerオブジェクトの設定を行ないます。具体的にいうと，用紙サイズやスケール・モードなどの設定です。

②Printerオブジェクトの描画メソッドを使って，印刷イメージを作成します。

③EndDocメソッドを使って，実際にプリンタに出力します。

手順① Printerオブジェクトの設定

所長　それじゃ，プリンタを使った印刷手順を一つずつ解説しよう。Printerオブジェクトで実際に描画する前に，まずは①の用紙サイズやトレイ・カートリッジの設定などを行なう必要がある。

助手　カセット・テープラベルは用紙サイズに気をつけようね。

所長　Printerオブジェクトは，プリンタの設定について**第1表**のようなプロパティの設定や取得ができるぞ。この中で重要なのは，PaperSizeだ。**第2表**に，主要な用紙サイズの定数をあげておくので，参照してほしい。

助手　年賀状なら「43」の官製ハガキサイズだね。

所長　イヤミは置いといて，プリンタを制御するためのメソッドも用意されてるぞ。**第3表**を参照してほしい。

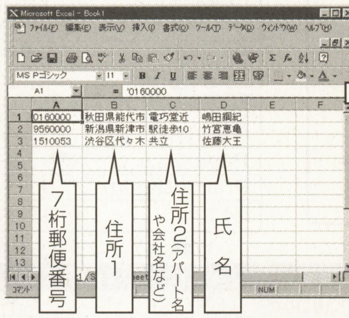
《第4表》Printerオブジェクトの描画メソッド

メソッド	内容
Print	文字列を描く
Circle	円を描く
Line	直線，長方形の描画
PSet	点の描画
PaintPicture	ビットマップイメージのコピー

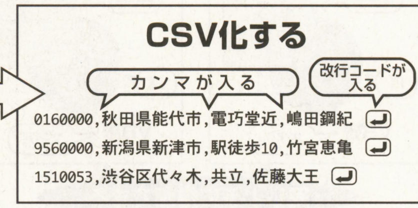
《第5表》Printerオブジェクトの描画関連のプロパティ

プロパティ	内容
CurrentX／CurrentY	描画メソッドの実行座標
DrawMode	描画方法
DrawStyle	線の種類
DrawWidth	線の太さ
FillColor	塗りつぶしの色
FillStyle	塗りつぶしのパターン
FontName	フォント名
FontSize	フォント・サイズ
ScaleMode	スケール

住所録データを用意しよう！

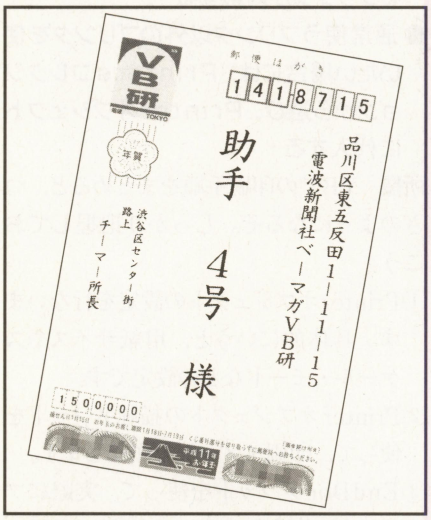


《写真2》このようにExcelで住所録を作っている人は多いよね（たぶん）

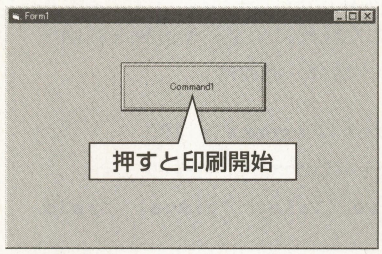


《第2図》CSV型式はこういうしくみだ

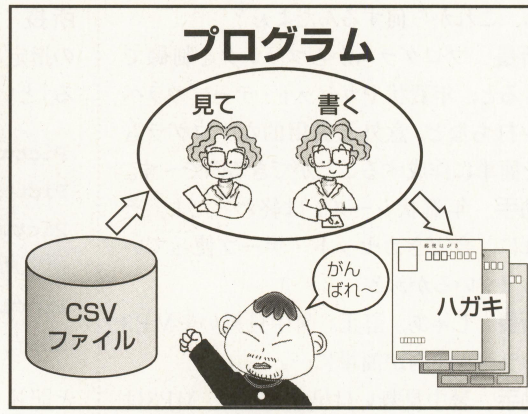




《写真3》印刷結果。ちゃんとワクに入っているよね



《写真4》『VBハガキあて名書きプログラム〜郵便番号7桁MIX』の起動画面。といってもボタンしかないけどね…



《第3図》処理の流れのイメージ

手順② 描画メソッドを実行する

所長　おつぎは②で，実際に描画メソッドで描画を行なうぞ。先ほども軽く触れたが，Printerオブジェクトは，**第4表**にあげるようなピクチャボックスと同様の描画メソッドが用意されているぞ。

助手　線も引ければ円も描けると。

所長　また，文字列のフォントやスケール・モードなど，グラフィックスでおなじみのプロパティもあるぞ（**第5表**）。この中で重要なのは，ScaleModeだ。プリンタ出力は，対象が紙で実物の大きさを持っているよね。そのため，ピクセル単位で指定するよりは，ミリ・メートルなどの実寸に設定したほうがよいのだ。

助手　最後に手順③のEndDocメソッドを使って，プリンタに出力しておしまいですな。

所長　最近ものわかりよくなってきたね。まぁ3部にわたって在籍しているから，当然かね。

サンプル・プログラムで動作を確認してみよう！

所長　さて，おひさしぶ〜り〜ね〜のサンプル・プログラムでございます。

助手　またジミな予感が。

所長　今回作成するのは，ハガキのあて名を書いてくれるプログラム，名付けて『VBハガキあて名書きプログラム』だ！

助手　そのまんまじゃん。

所長　基本的な利用方法は，つぎのとおりだ。みんなも活用してね〜。

①ユーザーは，『Excel（エクセル）』などで郵便番号，住所，名前などを入力します（**写真2**）。データの種類は，「郵便番号」「住所1」「住所2」「氏名」の四つです。

②作成したデータを，CSV形式のファイルで保存します。Excelなどを持っていない人は，テキスト・エディタなどで項目ごとに「,（カンマ）」で区切ってもOKです（**第2図**）。

③プログラムを起動し，プリンタにハガキをセットして，ボタンを押して印刷します。

所長　出来上がりがこれだ〜（**写真3**）。何と最新の7桁郵便番号にも対応しているというスグレモノ！　そうだ，プログラム名は『VBハガキあて名書きプログラム〜郵便番号7桁MIX』にしよう。かっくい〜。

助手　だせ〜。呼吸が止まるかと思ったね。サンプルも余った年賀状だし。それより何この起動画面（**写真4**）。パフィーだってもっとイイ仕事するぞ！。

所長　だって，ボタンしかないんだもん。画面も簡単なら，プログラム自体の処理も簡単よ。基本的な流れは，以下のとおり（**第3図**）。

①住所・名前などのデータ記述されたファイルから，郵便番号，住所1，住所2，名前の四つのデータを読み込み，配列に格納します。

②プリンタを初期化します。

③各あて名書き用のデータを，所定の位置に印刷します。

④あとは②～③の処理を，すべてのデータに対して繰り返します。

リストの中身を見てみよう！

所長　このプログラムは，フォームと標準モジュールの二つから構成されているぞ。フォーム上には，実行ボタンが一つあるだけだ。フォームのコードが**リスト1**，標準モジュールのコードが**リスト2**になる。**第4図**も参照してほしい。先ほどのプログラムの流れ①～③と，リストを照らし合わせると，

①Form1のread()で，配列にあて名書きのデータを読み込みます。

②Module1のinitPrint()でプリンタを初期化します。

③Module1のmyPrintで1枚の葉書を印刷します。

となるわけだ。はい，今月はここまで。

助手　はい，長々とタイクツな話が続いたから，ごほうびにワシの楽しいオシャベリ・コーナーよ。今回は「今注目の最新ゲーム情報！」をお届けしましょう～。

所長　何か『トゥナイト2』みたいだね。

助手　最新ゲームといえば，ドリームキャスト。一時は「すわ無期延期か！」とウワサもされていた『セガラリー2』が，ようやく1月28日に発売になるのだよ。セガ・ライブラリを使わずにDirectXを中心に組まれたソフトだから，ようやくドリキャスもWindows CEマシンの本領発揮ってところなのかもね。サターンみたいにBASICでないかな？

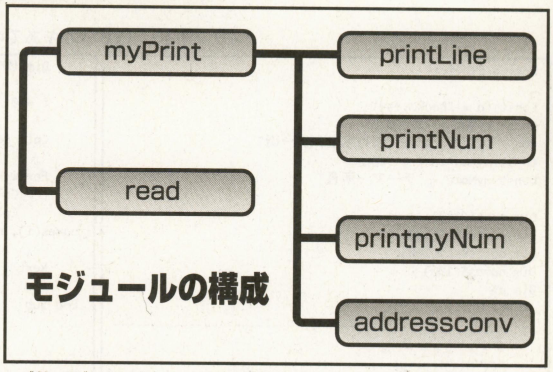
所長　DirectXプログラミングできると楽しそうだね。

助手　それ以上にアツイのが，ニンテンですな。NINTENDO64ゼルダもすごいけど，やっぱ『ピカチュウげんきでちゅう』だよな。この前紹介した『ダンスダンスレボリューション』も見られるの恥ずかしいけど，こいつもカナリ恥ズい。もうメカマキ先生がハマっちゃって，ぷにぷにとなめらかなポリゴンで動くピカチュウを見て，はい一言どうぞ。

メカマキ　あ～ん，ピカチュウそれ食べちゃだめ～ん（鼻声）。

助手　と，身を乗りだして叫びながらも恥ずかしそうにしているのを見て，これは新手なジャンルのゲームなんだねと実感。所長もやってみそ。

所長　今年はチェキといいピカチュウといい，「チャチィチュチェチョ」語感系が流行るんですかね。ボクがチョチョウなら，キミはチョチュ。



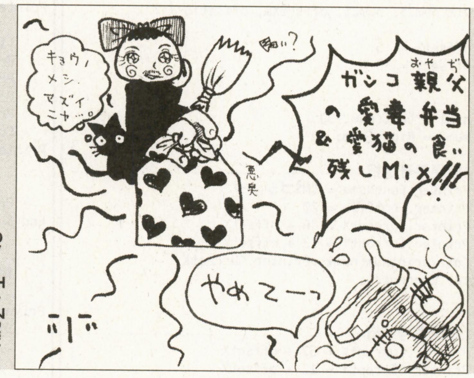
《第4図》各モジュールの構成はこのように階層化されている

チョチュ　チョチョウ！

チョチョウ　なんだい，チョチュ？

助手　えーい，幼児化するのはやめい！そんなくだらない所長には，おなじみ読者の必殺技をおみまいしてあげよ～。所長の大好きな，ミックス攻撃よん。

所長　やめてーっ。来月は，DirectXを扱う予定です～，お楽しみに。



by T・Zaru

評…助手の耳も描こう！（画伯）

イラスト大募集！



助手　あなたも所長と助手を描いてみない？

　VB研では，楽しいイラストを描いてくれるイラストレーターを募集しているのだ。ハガキに①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥タイトル用に使う所長とワシのイラスト⑦あなたの考える必殺技を所長にかますワシのイラストを描いて，下記住所まで送ってください。

■あて先

〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basicイラスト』係

所長　読者のイラスト，引き続き募集中で～す。

《リスト1》『VBハガキあて名書きプログラム～郵便番号7桁MIX』のフォーム1のコード

```
Option Explicit

Const fn = "book1.csv"
Const myNum = "1500000"
Const myAddress1 = "渋谷区センター街"
Const myAddress2 = "路上"
Const myName = "チーマー所長"

Dim nums$(100)
Dim address1$(100)
Dim address2$(100)
Dim names$(100)
Dim n%

'-------------------------------------------------
'   ボタンクリック
'-------------------------------------------------
Private Sub Command1_Click()
    Dim i%

    i = 0

    Call read

    For i = 0 To n - 1
        Call initPrint
        Call myPrint(nums(i), address1(i), address2(i),
names(i), myNum, myAddress1, myAddress2, myName)

    Next i
End Sub

'-------------------------------------------------
'   データの読み込み
'-------------------------------------------------
Sub read()

    n = 0

    Open fn For Input As #1

    Do While Not EOF(1)

        Input #1, nums(n), address1(n), address2(n),
names(n)
        n = n + 1

    Loop

    Close #1
End Sub
```

《リスト2》『VBハガキあて名書きプログラム～郵便番号7桁MIX』のモジュール1のコード

```
Option Explicit

Sub initPrint()
    'プリンタの単位系をミリメートルに設定する
    Printer.ScaleMode = vbMillimeters

    'プリンタの用紙サイズをはがきに設定する
'    Printer.PaperBin = vbPRBNAuto
    Printer.PaperSize = 43

End Sub

'-------------------------------------------------
'   はがきの印刷
'-------------------------------------------------
Sub myPrint(num$, address1$, address2$, name$, myNum$,
myAddress1$, myAddress2$, myName$)
    Dim num1$, num2$, offsetX&, offsetY&

    offsetX = -5
    offsetY = -5

    num1 = Left(num, 3)
    num2 = Right(num, 4)

    '郵便番号3桁------------------------------
    Printer.FontName = "MSゴシック"
    Printer.FontSize = 20
    Printer.CurrentX = 46 + offsetX
    Printer.CurrentY = 12 + offsetY
    Call printNum(num1, Printer.CurrentX,
Printer.CurrentY)

    '郵便番号4桁------------------------------
    Printer.CurrentX = 67 + offsetX
    Printer.CurrentY = 12 + offsetY
    Call printNum(num2, Printer.CurrentX,
Printer.CurrentY)

    '住所1------------------------------------
    Printer.FontName = "MS明朝"
    Printer.FontSize = 18
    Printer.CurrentX = 85 + offsetX
    Printer.CurrentY = 25 + offsetY
    CallprintLine(addressConv(address1),
Printer.CurrentX, Printer.CurrentY)

    '住所2------------------------------------
    Printer.CurrentX = 75 + offsetX
    Printer.CurrentY = 32 + offsetY
    CallprintLine(addressConv(address2),
Printer.CurrentX, Printer.CurrentY)

    '名前-------------------------------------
    Printer.FontName = "MS明朝"
    Printer.FontSize = 36
    Printer.CurrentX = 45 + offsetX
    Printer.CurrentY = 28 + offsetY
    Call printLine(name & " 様", Printer.CurrentX,
Printer.CurrentY)

    '自分郵便番号-----------------------------
    Printer.FontName = "MSゴシック"
    Printer.FontSize = 11
    Printer.CurrentX = 7.5 + offsetX
    Printer.CurrentY = 124 + offsetY
    Call printMyNum(myNum, Printer.CurrentX,
Printer.CurrentY)

    '自分住所1--------------------------------
    Printer.FontName = "MS明朝"
    Printer.FontSize = 11
    Printer.CurrentX = 22 + offsetX
    Printer.CurrentY = 60 + offsetY
    Call printLine(addressConv(myAddress1),
Printer.CurrentX, Printer.CurrentY)

    '自分住所2--------------------------------
    Printer.FontName = "MS明朝"
    Printer.CurrentX = 17 + offsetX
    Printer.CurrentY = 60 + offsetY
    Call printLine(addressConv(myAddress2),
Printer.CurrentX, Printer.CurrentY)

    '自分名前---------------------------------
    Printer.FontName = "MS明朝"
    Printer.FontSize = 14
    Printer.CurrentX = 10 + offsetX
    Printer.CurrentY = 65 + offsetY
    Call printLine(myName, Printer.CurrentX,
Printer.CurrentY)


    Printer.EndDoc
End Sub

'-------------------------------------------------
'   縦書き印字
'-------------------------------------------------
Private Sub printLine(tx$, x&, y&)
    Dim n%, i%, tmp&, offset&, c$

    '文字列の長さを得る
    n = Len(tx)

    tmp = y
    offset = 0

    For i = 1 To n

        tmp = tmp + offset
        Printer.CurrentX = x
        Printer.CurrentY = tmp
        c = Mid(tx, i, 1)

        If StrComp(c, "-", vbTextCompare) = 0 Then

            Printer.FontName = "@MS明朝"

        ElseIf StrComp(c, "ー", vbTextCompare) = 0
Then

            Printer.FontName = "@MS明朝"
            c = "―"

        Else

            Printer.FontName = "MS明朝"

        End If

        Printer.Print c

        offset = Printer.TextHeight(Mid(tx, i, 1))

    Next i
End Sub

'-------------------------------------------------
'   郵便番号の印字
'-------------------------------------------------
Private Sub printNum(tx$, x&, y&)
    Dim n%, i%

    '文字列の長さを得る
    n = Len(tx)

    For i = 1 To n
        Printer.CurrentX = x + 7 * (i - 1)
        Printer.CurrentY = y
        Printer.Print Mid(tx, i, 1)
    Next i
End Sub

'-------------------------------------------------
'   自分の郵便番号の印字
'-------------------------------------------------
Private Sub printMyNum(tx$, x&, y&)
    Dim n%, i%

    '文字列の長さを得る
    n = Len(tx)

    For i = 1 To n
        Printer.CurrentX = x + 4 * (i - 1)
        Printer.CurrentY = y
        Printer.Print Mid(tx, i, 1)
    Next i
End Sub

'-------------------------------------------------
'   住所の変換（ハイフォンの処理）
'-------------------------------------------------
Private Function addressConv(address) As String
    Dim tmp$, n%, p%, i%, myAddress$

    '住所をすべて全角に変換する
    tmp = StrConv(address, vbWide)

    '文字列の長さを得る
    n = Len(tmp)

    i = 1
    Do

        '"-"の位置を得る
        p = InStr(i, tmp, "-", vbTextCompare)
        i = p + 1

        If p <> 0 Then
            tmp = Left(tmp, p - 1) & "ー" & Right(tmp,
n - p)
        End If

    Loop While (p <> 0)

    addressConv = tmp

End Function
```

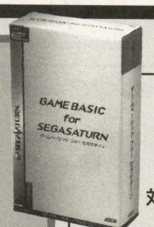
実行方法＆リスト入力

VBを起動して，フォームにコマンドボタンを配置します。
つぎに，フォームをダブル・クリックしてコード・ウィンドウを開き，リスト1を入力します。
そして，メニューより[プロジェクト]-[標準モジュールの追加]を選んでください。プロジェクトに標準モジュールが追加されますので，モジュール1をダブル・クリックしてコード・ウィンドウを表示させ，リスト2を入力します。
最後に[実行]ボタンを押すと，起動画面が表示されます。

ポリゴンを使った3Dゲームがキミの手で制作できる！

GAME BASIC for SEGASATURNでゲームを作ろう！

（ゲームベーシック フォー セガサターン）



GAME BASIC for SEGASATURN
価格12,800円
対応機種：セガサターン
問い合わせ先
アスキー　ET営業部
☎03-5433-7151
ホームページ
http://www.ascii.co.jp/et/main.html
動作環境
要サターン，推奨Windows95が動作するパソコン，サターンのみで動作させる場合はキーボード（価格5,800円）とフロッピーディスク・ドライブ（価格9,800円）を推奨

第8回　背景を活用するテクニックで『全方向スクロール・シューティング・ゲーム2』を作る！

家庭用ゲーム機セガサターンでゲームが自作できる『GAME BASIC for SEGASATURN（以降サターンBASICと略）』。今回は，サターンの持つ“キャラクター画面”と“グラフィック画面”に注目して，先月に引き続き全方向スクロール・シューティング・ゲームのパート2を作ってみましょう。

TEXT & PROGRAMMING
山崎 寛



Hiroshi Yamazaki Profile

神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。以降，MSXにハマリ今にいたる。3年半ほど前に発売された小さな小さなパソコン『PalmTop PC110』を購入し，主にWebBoyとゲーム用に使用中。残像が激しく，速度も厳しいけど『スーパーストIIターボ（海外版のX）』も一応動くぞ。

BGを使いこなすと3重スクロールも簡単！

この連載でこれまで扱ってきたのは，“ポリゴン”と“スプライト”という，比較的動きを表現するのに向いた機能でした。ゲームでいえば，自機や敵，弾など，主に小さくてよく動くキャラクターなどは，ポリゴンやスプライトを使って動かすわけです。

これに対し，今回のテーマである“キャラクター画面”と“グラフィック画面”は，別名“BG【Back Ground（バック グラウンド）】”と呼ばれ，主に背景など，画面を覆うような大きな表示に使われたりします。つまり，キャラクター画面とグラフィック画面を合成して背景となったうえに，さらにポリゴンやスプライトが重なるわけです。

サターンでは，キャラクター画面とグラフィック画面を，最大で合計4画面まで同時に重ね合わせて表示できます（スクリーン・モードによって画面数は異なる）。

さらにポリゴンやスプライトも重ねて表示できますから，たとえば“3重スクロール”などの表現も容易に可能となるわけですね（第1図）。

グラフィック画面とキャラクター画面のちがい

サターンのグラフィック画面は，一般のパソコンでいうグラフィック画面と同じような構造をしています。たとえば320×224ドットの画面中に対して，PSET（点を打つ）やLINE（線を引く），CIRCLE（円を描画する）やPAINT（色を塗る）など，BASICでおなじみの命令でさまざまな描画をすることができます。

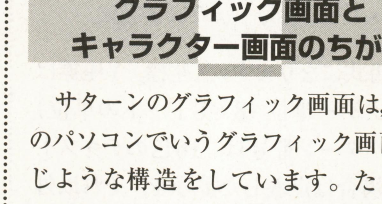
これに対してキャラクター画面は，一般のパソコンでいうテキスト画面に近い構造をしています。これは，主に文字表示に使われることが多いでしょう。身近なところでは，サターンBASICのプログラム・リストの文字を表示しているのも，キャラクター画面の一つです。

キャラクター画面は文字しか表示できないのかというと，そうではありません。文字と同じように，8×8ドットのパターンを自由に作成することができます（第2図）。要は，『MSX』や『MZ-1500』，『X1』などのPCG画面と同じということですね（今どきこの説明で通用するかチト不安ですが）。

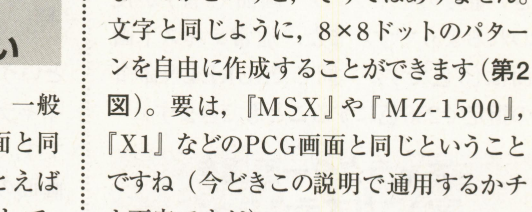
グラフィック画面，キャラクター画面は，スクリーン・モードによってそれぞれ使うことのできる枚数が変わってきます。また，グラフィック画面を使うことのできないスクリーン・モードもあります。くわしくは，サターンBASICの『リファレンス・マニュアル』のSCREEN命令の項（146ページ）を参照してください。

キャラクター画面の一つは必ずテキスト用になる？

先ほど述べたように，サターンBASIC



《第1図》BGが複数あるので，多重スクロールなども簡単だ！



《第2図》文字や背景パターンなど，用意したパターンを並べることができるキャラクター画面

キャラクター画面のしくみ

パターンの番号を指定している

```
00111100 → CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(0)+CHR$(0)+…
01000010   のように左から順番に続けていく。
10000001
10000001
10000001   全部定義するには，8×8＝64回CHR$で指定する。
10000001
01000010
00111100
```

《第3図》256色，512色の場合のパターン定義方法

16色の場合，横2ドットずつ組にして，「左のドットの色×16＋右のドットの色」というデータにする。

0010110100…という並びならば，

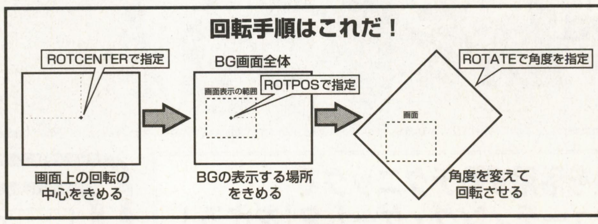
CHR$(0)+CHR$(16)+CHR$(17)+CHR$(1)+CHR$(0)+…
となる。

《第4図》16色のテキスト画面の場合，1文字が2ドットのデータとなるので注意しよう

SETCHRの番号	16色の場合	それ以外
0	0	0
1	1	2
2	2	4

2倍した値

《第5図》SETCHRでのパターン番号の指定方法



《第6図》画面を回転させるには？

ではプログラム・リスト表示やPRINT命令などの表示は，キャラクター画面を使っています。このため，BASICではつねに1枚のキャラクター画面をテキスト用として確保し，文字フォントを設定しているのです。

どのキャラクター画面をテキスト用として使うかは，SCREEN命令で指定することができます。省略した場合，一番小さい番号のキャラクター画面（4番）が使われるようです。また，通常テキスト画面は16色ですが，同じくSCREEN命令の指定で256色にすることもできます。

キャラクター画面を使いこなすテクニック

キャラクター画面を使う場合，あらかじめキャラクターのパターンをセットしてから，表示したい位置にパターンの番号を書き込むという手順を踏みます。

パターンをセットするには，SETCHR命令を使います。この書式は，

SETCHR　論理BGの番号，パターン番号，パターンの文字列

となっています。論理BGの番号で画面を指定し，パターン番号を指定して「CHR$」を使ってグラフィック・パターンを作成します。くわしくは，**第3図**をご覧ください。ただしこれは256色の場合で，16色のテキスト画面に対しては**第4図**のようになります。

実際に定義したパターンを表示するには，PUTCHR命令を使います。これは，

PUTCHR　論理BGの番号，（X座標，Y座標），パターン番号（または文字列）

という書式になります。X座標，Y座標はキャラクター単位（8×8ドットの単位）です。パターン番号は，16色のテキスト画面の場合は定義した番号を，それ以外では定義した番号を2倍した値を書き込みます（**第5図**）。

要は，一般のBASIC言語におけるLOCATEとPRINTを一緒にしたような感じだとイメージすればいいでしょう。

スクロールや回転／ズームの実現法！

グラフィック画面やキャラクター画面などのBGは，スクロールや回転，ズームなどの見ばえのする機能を使うことができます。

これらの機能は，スクリーン・モードによって，どの画面でどのような機能が使えるのか変わってきます（くわしくはリファレンス・マニュアル参照）。

スクロール機能を使うには，SCROLLという命令を使います。書式を

SCROLL　論理BGの番号，X，Y

として，グラフィック画面やキャラクター画面の中で，どの場所を画面左上に対応させるか，「X，Y」でドット単位の設定をします。

回転機能を使うには，ROTATE，ROTPOS，ROTCENTER命令を使います。書式は，以下のようになります。

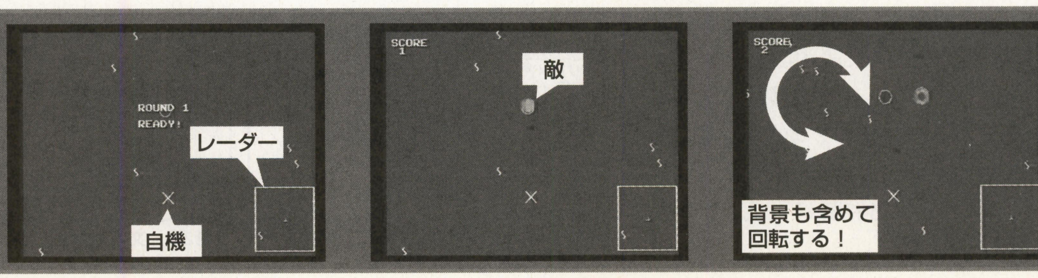
ROTATE　X回転角，Y回転角，Z回転角
ROTPOS　X座標，Y座標，Z座標
ROTCENTER　X座標，Y座標，Z座標

まず，ROTCENTERで，画面のどこを中心に回転させるか設定します。プレイヤー・キャラクターが回転の中心ならば，その表示座標を指定します。

そして，ROTPOSで，BGの中の画面中心にしたい座標を指定し（スクロールとほぼ同じ），ROTATEで角度を指定します（**第6図**）。

このように，非常に簡単にスクロールや回転，ズームを実現することができるのです。

これが全方向スクロール・シューティング・ゲームだ！



優先順位を変えるには?

画面には優先順位があり，順位が高いほど手前に表示されます。この順位は，PRIORITYという命令で変更することができます。

指定する数字が大きいほど手前に表示され，スプライトやポリゴンよりBGを手前にすることも可能です。

そのため，使いようによってはスプライトやポリゴンを隠すような表示も可能となるわけです。

回転を利用したサンプル

さて，いよいよお待ちかねの，今月のサンプルです。その名も『全方向スクロール・シューティング・ゲーム2』。

先月とあまり変わらないように見えますが，背景にキャラクター画面を利用していることと，自機が回転する代わりに画面全体が回転するというテクニックを使用しています。

画面回転ゲームなどを作るときの参考にしてくださいね。

それでは，また来月。

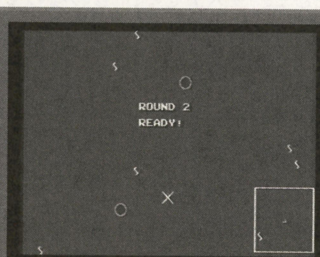
《リスト1》『全方向スクロール・シューティング・ゲーム2』のプログラム・リスト

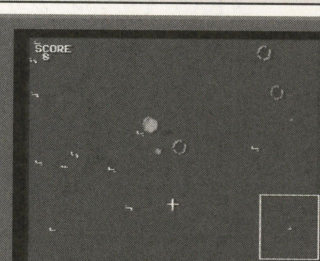
```
1000 '●●360度回転シューティング・ゲーム
1010 '●初期設定
1020 '●効果音の設定
1030 EFFECT 1,0,"@17V12T255L1604A":'ショット音
1040 EFFECT 2,0,"@13V10T255O3L64BAGFEDC":'爆発音
1050 EFFECT 3,0,"@42T150L16V12O5CEG"
1060 EFFECT 4,0,"@45T150O4L8E16R8E16.G2"
1070 '●画面初期化
1080 SCREEN 2:'回転用キャラクター画面を使う
1090 ROTOVER 0:ROTCENTER 160,168:'背景の回転用設定
1100 PRIORITY 4,7:'テキストを前面にだす
1110 '●自機のテクスチャを設定
1120 SETTEX 0,16,16,32768:SETTEX 1,16,16,32768
1130 ACTIVE 10:CLS 10:CLS 11
1140 CIRCLE (7,4),3,&H1CE7
1150 PAINT (7,4),&H1CE7
1160 LINE (7,1)-(8,15),&H1CE7
1170 GCOPY 10,(0,0)-(15,15) TO A$:GCOPY A$ TO 11,(0,0)
1180 LINE (2,0)-(13,11),&H7FFF
1190 LINE (13,0)-(2,11),&H7FFF
1200 ACTIVE 11
1210 LINE (7,0)-(7,11),&H7FFF
1220 LINE (2,5)-(13,5),&H7FFF
1230 '●弾のテクスチャを設定
1240 SETTEX 2,16,16,32768
1250 ACTIVE 12:CLS 12
1260 LINE (6,5)-(9,6),&H421,BF:LINE (6,9)-(9,10),&H421,BF
1270 '●敵のテクスチャを設定
1280 SETTEX 3,16,16,32768
1290 ACTIVE 13:CLS 13
1300 CIRCLE (9,7),5,&H3C42
1310 PAINT (9,7),&H3C42
1320 LINE (9,0)-(9,14),&H3C42
1330 CIRCLE (9,7),6,&H3DEF
1340 '●爆発のテクスチャを設定（敵，自機のテクスチャを変数に転
送し，その上に円を描く）
1350 GCOPY 13,(0,0)-(15,15) TO A$
1360 FOR J=0 TO 1
1370 FOR I=0 TO 15
1380   SETTEX J*16+I+4,16,16,32768
1390   ACTIVE J*16+I+14:CLS J*16+I+14
1400   GCOPY A$ TO J*16+I+14,(0,0)
1410   K=I+1:IF K>7 THEN K=7
1420   CIRCLE (7,7),K,&H1F
1430   PAINT (7,7),&H1F
1440   IF I>7 THEN CIRCLE (7,7),I-7,-1:PAINT (7,7),-1
1450 NEXT I
1460 GCOPY 10,(0,0)-(15,15) TO A$
1470 NEXT J
1480 '●レーダー用テクスチャの設定
1490 SETTEX 36,64,64,32768
1500 ACTIVE 46:CLS 46:LINE (0,0)-(63,63),&H7FFF,B
1510 LINE (32,31)-(31,33),&H700:LINE -(33,33),&H700:LINE -
(32,31),&H700
1520 SETTEX 37,64,64,32768
1530 '●敵弾用テクスチャの設定
1540 SETTEX 38,16,16,32768
1550 ACTIVE 48:CLS 48
1560 CIRCLE (7,7),2,&H7F
1570 PAINT (7,7),&H7F
1580 '●各テクスチャに対応するアトリビュートを設定
1590 FOR I=0 TO 38
1600   SETATR I,1,(0,1,1,I,0,64)
1610 NEXT I
1620 '●オブジェクトにアトリビュートを割り当てる
1630 OBJ(1,16)=0:OBJ(1,0)=7:OBJ(1,4)=0,56:'自機のオブジェクト
1640 FOR I=2 TO 5:OBJ(I,0)=7:OBJ(I,16)=2:OBJ(I,20)=6:NEXT I:'
自機弾のオブジェクト
1650 FOR I=10 TO 29:OBJ(I,0)=7:OBJ(I,16)=3:OBJ(I,20)=6:NEXT
I:'敵のオブジェクト
1660 FOR I=30 TO 49:OBJ(I,0)=7:OBJ(I,16)=38:OBJ(I,20)=6:NEXT
I:'敵弾のオブジェクト
1670 OBJ(6,0)=6:OBJ(7,0)=6:OBJ(6,20)=7:OBJ(7,4)=0,56:'弾，敵全
体を動かす見えないオブジェクト
1680 OBJ(8,0)=1:OBJ(8,16)=36:OBJ(8,4)=127,75:'レーダー外枠
1690 OBJ(9,0)=1:OBJ(9,16)=37:OBJ(9,4)=127,75:'レーダー内部
1700 '●衝突判定の設定
1710 OBJ(1,2)=1:'自機
1720 FOR I=2 TO 5:OBJ(I,2)=2:OBJ(I,61)=2:OBJ(I,0)=0:NEXT I:'自
機弾
1730 FOR I=10 TO 29:OBJ(I,2)=3:OBJ(I,61)=7:OBJ(I,0)=0:NEXT I:'
敵
1740 FOR I=30 TO 49:OBJ(I,2)=1:OBJ(I,61)=2:OBJ(I,0)=0:NEXT I:'
敵弾
1750 '●背景の設定
1760 SETCHR 8,0,STRING$(64,"0"):'パターンを定義
1770 SETCHR 8,1,STRING$(20,"0")+"0110000010011001000001l0"+STRI
NG$(20,"0")
1780 PALETTE 8,48,RGB(0,0,20):'パレットを設定
1790 PALETTE 8,49,RGB(30,30,30)
1800 FOR I=0 TO 40:PUTCHR 8,(RND(64),RND(64)),2:NEXT I:'ランダ
ムに配置
1810 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:CCOPY 8,(0,0)-(63,63) TO 8,(I*64,
J*64):NEXT J,I:'画面左上の部分を全体にコピー
1820 '●初期設定
1830 SC=0:TK=5:RO=1
1840 '●敵を散らす
1850 FOR I=10 TO 9+TK
1860   OBJ(I,0)=7:OBJ(I,24)=0,0
1870   OBJ(I,4)=RND(512)-256,RND(256)-128
1880   IF ABS(OBJ(I,4))<20 AND ABS(OBJ(I,5))<20 THEN GOTO 1860:
'自機に近すぎないように
1890 NEXT I
1900 '●ゲーム開始準備
1910 EFFECT -3
1920 ROTPOS 0,0:ROTATE,,.75:OBJ(7,10)=.25:'背景の位置，角度調
節
1930 OBJ(6,4)=0,0:OBJ(7,10)=.25:'敵全体の位置，角度調節
1940 LOCATE 15,8:PRINT "ROUND";RO;
1950 FOR I=0 TO 3
1960   LOCATE 15,10:PRINT "READY!"
1970   VSYNC 30
1980   LOCATE 15,10:PRINT "      "
1990   VSYNC 30
2000 NEXT I
2010 CLS :LOCATE 0,0:PRINT "SCORE";:LOCATE 0,1:PRINT SC;
2020 OBJ(1,60)=1:'自機の衝突判定スタート
2030 '●変数初期化
2040 MX=0:MY=0:R=0:SP=.1:MSP=0:TIM=0
2050 '●メインルーチン
2060 ST=PAD(0,1):'パッド入力
2070 IF (ST AND &H400)<>0 THEN GOSUB 2450 ELSE SF=-1:'トリガ検
出
2080 R=R+(((ST AND &H8000)=0)-((ST AND &H4000)=0))*.005:'自機
の角度操作
2090 MSP=MSP+(((ST AND &H1000)=0)-((ST AND &H2000)=0))*.1:IF
ABS(MSP)>5 THEN MSP=5*SGN(MSP):'スピード調節
2100 MX=MX-XCOS(R)*MSP:MY=MY-XSIN(R)*MSP:OBJ(1,16)=1-OBJ(1,16)
2110 ROTPOS MX¥2,MY¥2:ROTATE,,R-.25:'背景の回転，移動
2120 OBJ(6,4)=-MX,-MY:OBJ(7,10)=-R+.25:'弾，敵全体を動かす
2130 OBJ(9,10)=-R+.25:'レーダーの回転
2140 IF OBJ(1,62)>-1 THEN GOSUB 2740:END :'自機やられ
2150 FOR I=2 TO 5
2160   IF ABS(OBJ(I,4)-MX)>180 OR ABS(OBJ(I,5)-MY)>180 THEN OBJ
(I,0)=0:'弾消す
2170   IF OBJ(I,62)>-1 THEN GOSUB 2550:'敵倒す
2180 NEXT I
2190 TIM=TIM+1:'敵弾発射用時間計測
2200 FL=-1:'敵全滅判定フラグ
2210 ACTIVE 47:LINE (0,0)-(63,63),-1,BF:'レーダー初期化
2220 FOR I=10 TO 10+TK
2230   TR=XATN(MX-OBJ(I,4),MY-OBJ(I,5)):OBJ(I,24)=XCOS(TR)*SP,
XSIN(TR)*SP:'敵移動
2240   D=XDIST(OBJ(I,4)-MX,OBJ(I,5)-MY):IF D<100 THEN OBJ(I,24)
=-OBJ(I,24),-OBJ(I,25)
2250   IF OBJ(I,0)=0 THEN GOTO 2280
2260   FL=0:PSET ((OBJ(I,4)-MX)¥8+32,(OBJ(I,5)-MY)¥8+32),&H1F
:'レーダー描画
2270   IF TIM>300 AND D>64 AND D<127 THEN GOSUB 2370:'敵弾発射
2280   A=OBJ(I,4):IF ABS(A-MX)>255 THEN OBJ(I,4)=A-SGN(A-MX)*
512:'離れた敵を反対側に
2290   A=OBJ(I,5):IF ABS(A-MY)>255 THEN OBJ(I,5)=A-SGN(A-MY)*
512
2300   A=OBJ(I,16):IF A=3 THEN GOTO 2330:'敵が爆発中かチェック
2310     OBJ(I,16)=A+1:'爆発のアニメーションを進める
2320     IF A=19 THEN OBJ(I,16)=3:OBJ(I,2)=3:OBJ(I,0)=0:'爆発
終了後の敵を消す
2330 NEXT I
2340 IF FL=-1 THEN GOSUB 2640:GOTO 1840:'敵全滅？
2350 VSYNC
2360 GOTO 2060
2370 '●敵弾発射
2380 TIM=0
2390 FOR J=30 TO 49
2400   IF OBJ(J,0)<>0 THEN GOTO 2430
2410   OBJ(J,0)=7:OBJ(J,4)=OBJ(I,4),OBJ(I,5):TR=XATN(MX-OBJ(I,
4),MY-OBJ(I,5))
2420   OBJ(J,10)=TR:OBJ(J,24)=XCOS(TR)*2,XSIN(TR)*2:J=49
2430 NEXT J
2440 RETURN
2450 '●自機弾発射
2460 IF SF=0 THEN RETURN :'ボタン押しっぱなしの場合キャンセル
2470 FOR I=2 TO 5
2480   IF OBJ(I,0)<>0 THEN GOTO 2530:'発射中でない弾を探す
2490   OBJ(I,0)=7:OBJ(I,4)=MX,MY:OBJ(I,60)=2:SF=0
2500   OBJ(I,10)=R+.5:OBJ(I,24)=XCOS(R+.5)*8,XSIN(R+.5)*8
2510   EFFECT -1:'効果音
2520   I=5:'ループを抜ける
2530 NEXT I
2540 RETURN
2550 '●敵倒す
2560 TN=OBJ(I,63):'弾に当たった敵を求める
2570 IF TN<6 THEN OBJ(I,60)=2:RETURN :'衝突が敵でなければキャ
ンセル
2580 OBJ(TN,2)=0:'敵の衝突判定を取りやめる
2590 OBJ(TN,16)=4:'アニメーションを爆発に切り替え
2600 OBJ(I,0)=0:OBJ(I,60)=0:'弾を消す
2610 SC=SC+1:LOCATE 0,1:PRINT SC;:'スコア加算
2620 EFFECT -2:'効果音再生
2630 RETURN
2640 '●面クリア
2650 EFFECT -4
2660 FOR I=0 TO 5
2670   LOCATE 13,11:PRINT "ROUND CLEAR";
2680   VSYNC 30
2690   LOCATE 13,11:PRINT "           ";
2700   VSYNC 30
2710 NEXT I
2720 CLS :RO=RO+1:SP=SP+.1:TK=TK+1:IF TK>20 THEN TK=20
2730 RETURN
2740 '●自機やられ
2750 EFFECT "@12V12T255O1L32BBAAGGFFEE":'効果音再生
2760 FOR I=20 TO 35
2770   OBJ(1,16)=I:'自機やられアニメーション
2780   VSYNC 2
2790 NEXT I
2800 LOCATE 14,10:PRINT "GAME  OVER"
2810 LOCATE 14,13:PRINT "SCORE:"SC;
```

プログラム入力方法

サターンに『サターンBASIC』のCD-ROMをセットして電源を投入します。サターンBASICが起動したら，キーボードからプログラム・リストを入力してください（注釈は入力する必要はない）。また，パソコンと接続している場合，パソコンでプログラムを入力し，サターンに転送して実行することもできます。





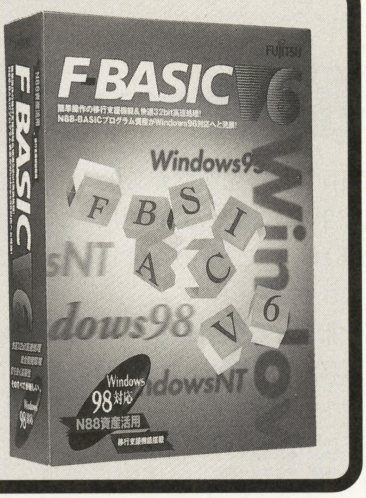




入門者に最適のWindowsプログラミング・ツール
DOS-BASICからの移行実績はNo.1！

スタート！ Windowsプログラミング by F-BASIC V6

(エフ・ベーシック)



第7回 MCIを操って“CDプレーヤ”を作ろう！

TEXT & PROGRAMMING
桜島たけし



Takeshi Kabashima Profile

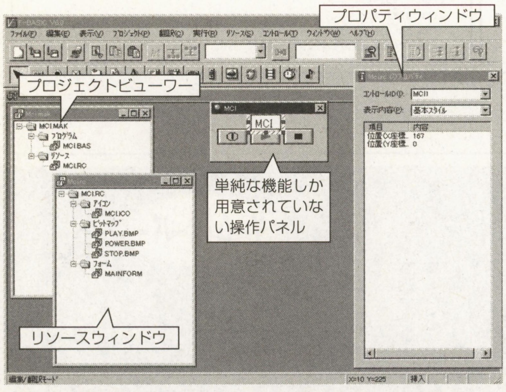
熊本県生まれ。N88-BASIC，Visual Basic，F-BASICを使い，現在プログラミングを生業とする毎日を過ごす。バレンタイン・デーに飽きたかた，2月6日「海苔の日」，2月28日「ビスケットの日」はいかが？ 5月4日「ラムネの日」，5月9日「アイスクリームの日」…，まだまだあるよね。

PC-9800シリーズ用『N88-日本語BASIC(86)』やFM TOWNS用『F-BASIC386』などの，DOS-BASICと高い互換性を持つ『F-BASIC V6』。連載ではそのプログラミング・テクニックを紹介していますが，今月はMCIを使ってオリジナルCDプレーヤを作ってみましょう。

MCIとは？

今回のテーマは，“MCIを制御する”です。MCIとは，【Multimedia Control(マルチメディア コントロール) Interface(インターフェース)】の略で，サウンドやビデオなど，さまざなまメディアを制御するためのインターフェースです。

F-BASIC V6には，MCIを扱うための“MCIコントロール”が標準で用意されており，非常に簡単にマルチメディア機能を利用することができます。実際に，製品にはMCIコントロールのサンプルも提供されています。



《写真1》F-BASIC V6のサンプル“mci.mak”を開いたところ。簡単な機能しか持っていないのだ

このサンプルは，CD-ROMドライブに入っている音楽CDを再生するプログラムです。しかし，CDプレーヤといっても，停止／再生などの基本的な機能しか用意されていません。

今月は，このサンプルをベースにさまざまな機能を拡張しながら，MCIについて勉強してみることにしましょう。

MCIコマンド文字列が重要なのだ！

それでは，F-BASIC V6を起動して，メニューより[プロジェクト]-[開く]を選んでください。そして，サンプル・プログラムの“mci.mak”（フォルダ“fbasicv6¥sample_b¥mci¥に収録）を開きます（**写真1**）。

つぎに，プロジェクトビューワーで“MCI.BAS”をダブル・クリックして，リストを表示しましょう。すると，110行目に「Mci.SendString Script$」と記載されています。

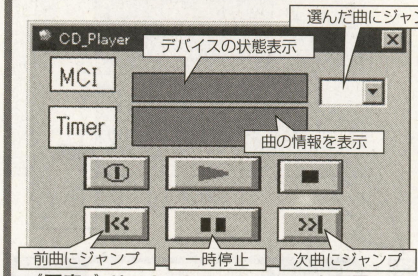
最初の「Mci」は，MCIコントロールを表すオブジェクト変数です。つぎの「Send String」が，MCIコマンド文字列をMCIオブジェクトに送るコマンドです。そして最後の「Script$」が，MCIコマンド文字列が格納された文字型の変数になります。

ここで“MCIコマンド文字列”という単語がでてきましたが，実は「これさえ理解してしまえばMCIを自由に操れる！」といっても過言ではないほど重要なものなのです。

MCIの動きを理解しよう

それでは，MCIコマンド文字列についてくわしく紹介していきましょう。MCIコマンドは，“システム・コマンド”“必須コマンド”“基本（拡張）コマンド”の3種

これが『椛島版CDプレーヤ』だ！



《写真2》リスト1のコントロールを配置しよう（リスト1は91ページに掲載）

《第1表》コントロールのプロパティ設定内容

コントロールID：TIMER1（タイマーコントロール）		
表示内容：スタイル	タイマーの間隔	50
	タイマーを有効にする	あり
コントロールID：CMBSEEQ（コンボボックス）		
表示内容：スタイル	種類	ドロップダウンリスト
コントロールID：TXTMODE（テキストコントロール）		
表示内容：フォント	フォント	Times New Roman
	サイズ	12
表示内容：スタイル	配置	中央揃え
コントロールID：TXTINFO（テキストコントロール）		
表示内容：フォント	フォント	Times New Roman
	サイズ	12
表示内容：スタイル	配置	中央揃え

コントロールID：EXITBUTTON（ビットマップボタン）		
表示内容：イベント	実行	EXITBUTTON_ON
コントロールID：PLAYBUTTON（ビットマップボタン）		
表示内容：イベント	実行	PLAYBUTTON_ON
コントロールID：STOPBUTTON（ビットマップボタン）		
表示内容：イベント	実行	STOPBUTTON_ON
コントロールID：PREVBUTTON（ビットマップボタン）		
表示内容：イベント	実行	PREVBUTTON_ON
コントロールID：PAUSEBUTTON（ビットマップボタン）		
表示内容：イベント	実行	PAUSEBUTTON_ON
コントロールID：NEXTBUTTON（ビットマップボタン）		
表示内容：イベント	実行	NEXTBUTTON_ON

※ビットマップボタンはコマンドボタンでも可

類に大きくわけることができます。

- **システム・コマンド**：いつでも使用できる，MCIデバイスに依存しないコマンド
- **必須コマンド**：ドライバを使用する。MCIデバイスの種類を問わない
- **基本コマンド**：ドライバを使用する。MCIデバイスよっては使用できないので注意

今回扱う音楽CDの再生に関連するコマンドのほとんどは，基本コマンドとして用意されています。しかし，基本コマンドのすべてが，音楽CDに対して使用できるわけではありません。

エラーが発生する場合は，そのコマンドがCDデバイスに対して使用できるのかを検討してみる必要があります。

音楽CD操作の手順を見てみよう！

つぎに，MCIコントロールを使用して，音楽CDを操作する手順を紹介します。

①OPENコマンドで「CDAudio」を指定してCDデバイスをオープンする

「CDAudio」は，CDオーディオ・プレーヤを示すデバイス名です。サンプルでは，さらに「CdDevice」というエリアス（別名）を割り振っています。したがって，OPEN後はCdDeviceの名前をデバイスIDとして，MCIコマンド文字列に使用することになります。

②PLAYコマンドでCDの再生を開始する

PLAYコマンドで，CDの再生を行ないます。パラメータで「FROM 1」を指定すると，開始位置を1に設定されます。「set time format」コマンドで，時間の指定ができます。「tmsf」を指定すると，開始位置の1は1曲目を表します。「set time format」コマンドではtmsfの他にも，「msf」や「milliseconds」の指定が可能です。

また，「PLAY」コマンドの最後に指定する「notify」については，コラムを参照してください。

③STOPコマンドでCDの再生を停止する

再生の停止には，「STOP」コマンドを使用します。最後に付ける「wait」については，同様にコラムを参照してください。

④CLOSEコマンドでCDデバイスをクローズする

プログラムを終了する前には，必ず「CLOSE」コマンドでCDデバイスを開放するようにします。CLOSEを行なわずにプログラムを終了させると，Windowsが不安定になる場合があるので，注意が必要です。

さて，手順を理解した後は，サンプルの機能強化に入りましょう。以下の機能を追加したいと思います。

- **再生の経過時間などを表示する**
- **一時停止／一時停止の解除**
- **次曲／前曲の頭出し**
- **曲番を指定して頭出し**

このような機能を追加した『椛島版CDプレーヤ』完成画面は，**写真2**のとおりです。**リスト1，第1表**を参照しながら以下の記事を読んでもらうと，わかりやすいでしょう。

MCIコマンドで情報を受け取る

最初の機能強化「再生の経過時間などを表示する」を実現するには，「STATUS POSITION」というコマンドを使用します。

このコマンドでは，現在の曲の番号や経過時間を取得することができます。タイマーコントロールと組み合わせて，0.5秒ごとにテキストコントロールに情報を表示するようにしましょう。コマンドを送った結果を受け取るには，GETRESULTSTRING関数を使用します。

waitとnotify　Technical Column

MCIコマンド文字列の最後には，「WAIT」や「NOTIFY」のオプションを付けることができる。

「WAIT」を付けた場合，MCIコマンドによる処理が終わるまでプログラムが待機する。たとえば

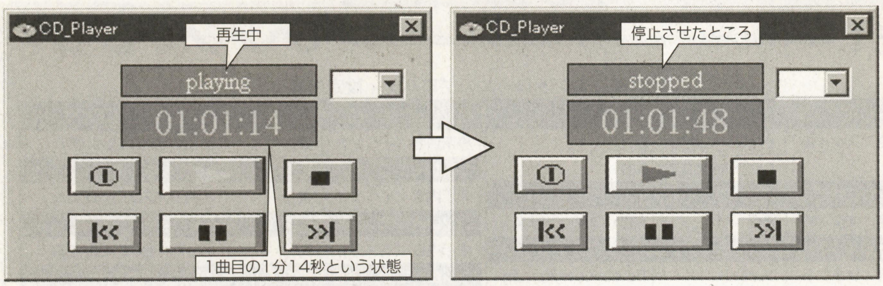
```
PLAY <デバイスID> FROM 1 TO 1 WAIT
```

とすると，1曲再生が終わるまでプログラムが“待ち”になり動作しない。

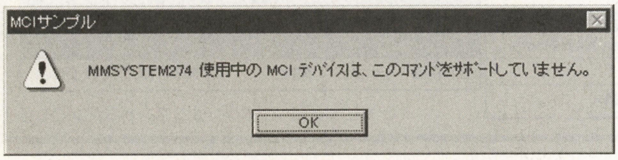
```
PLAY <デバイスID> WAIT
```

とすると，音楽CDまるまる1枚の再生が終わるまで，プログラムを終了することさえできなくなってしまうのだ。ただし，動作を待ってつぎに処理を行なう必要がある場合には，「WAIT」を付けなければならないので，うまく使いこなしてほしい。

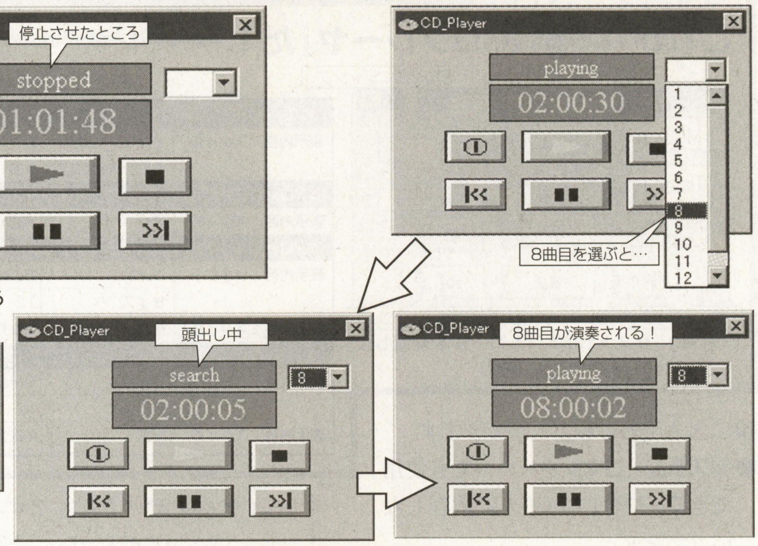
「NOTIFY」は，MCIコマンドが発行されたときに，通知を行なうオプションだ。MCIオブジェクトの，DONEイベントが発生することになる。DONEイベントをうまく利用すると，プログラムを簡素化することができるのでぜひ覚えておいてほしい。



《写真3》曲情報と状態の表示はこうなる



《写真4》RESUMEでエラーになってしまった？



《写真5》ドロップダウンで指定の曲へダイレクト・ジャンプ！

また，“再生中”とか“停止中”などのデバイスの状態を調べる「STATUS MODE」コマンドも用意されています。このコマンドを使用すると，

●再生中：playing
●停止中：stopped

などの状態を示す文字列を取得することができます（**写真3**）。

以下に，プログラム例をあげておきます。

```
Sub TIMER1_TIMER()
  MCI.SendString "STATUS  <
デバイスID> POSITION "
TEXT1.SetWindowTextMCI.GET
RESULTSTRING
    MCI.SendString  "STATUS
<デバイスID> MODE "
  TEXT2.SetWindowText  MCI.GE
TRESULTSTRING
End sub
```

うまく動かないときはいろいろためそう！

つぎの機能強化点「一時停止／一時停止の解除」について考えてみましょう。

幸い「PAUSE」というMCIコマンドが用意されているので，SendStringで「PAUSE」を送信すれば，一時停止はOKですね。一時停止の解除には，「RESUME」というコマンドがあります。そこで，一時停止中に送信してみると，MCIエラーの274「使用中のMCIデバイスは，このコマンドをサポートしていません」というメッセージが返されました（**写真4**）。う～ん，これはどういうことでしょうか？

どうやら，「RESUME」は基本コマンドのため，デバイスによってはサポートされていないようです。あれこれためしていると，「PLAY」コマンドをパラメータなし（開始／終了位置指定なし）で使用すると，一時停止した場所から再生してくれるようです。ここは，この「PLAY」コマンドで代用することにしましょう。

このように，MCIコマンドは場合によっては使用できないことがあります。したがって，一つのコマンドに固執せずに，柔軟に対応するようにしてください。

工夫次第でどんどん使いやすくなる！

つぎは，「次曲／前曲の頭出し」と「曲番を指定して頭出し」について紹介しましょう。

「PLAY」コマンドは，開始位置指定が可能です。ということは，現在の再生位置を調べて，1を足したり引いたりして「PLAY」コマンドで指定すると，次曲や前曲の頭出しはうまくいきそうです。

現在の再生位置は，先ほど紹介した「STATUS POSITION」コマンドを使用します。ただし，MCIコマンドは文字列であるため，計算するには文字⟷数値変換を行なう必要があります。

曲番を指定して頭出しを行なう場合も，「PLAY」コマンドで開始位置を指定します。総曲数を調べる「STATUS NUMBER OF TRACKS」コマンドを使用して，曲番をコンボボックスに追加しておくと，簡単にジャンプできます（TRACKSと複数形なので注意してね，私はこれで2時間悩んじゃった！）。

また，頭出し中は，Search状態表示を行なうようにしてみることも可能です（**写真5**）。

エラー処理について考えてみよう

通常F-BASIC V6でのエラー処理は，「On Error GoTo」命令を使用します。

しかし，MCIに関連するエラーは，On Error GoTo命令ではハンドリングできません（うまく引っかからないということ）。そのため，MCIオブジェクトのGETERRORNUMBER関数などを使用して，エラー状態を判定する必要があります。

サンプルでは，MCIコマンドを送信するサブ・ルーチンの中で，GETERRORNUMBER関数とMCIGETERRORSTRING関数を使用してメッセージを表示するようになっています。このように，MCIコマンド文字列を送信する共通のサブ・ルーチンを用意しておくと，エラー処理を統一できて便利ですね。

リスト1ではこの部分を発展させて，ユーザーが使いやすいように，CDが装着していない場合はテキストコントロールにメッセージを表示するようにしました（**写真6**）。

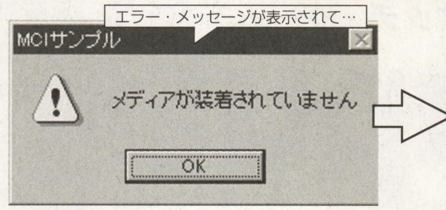
これで終わりではない…？

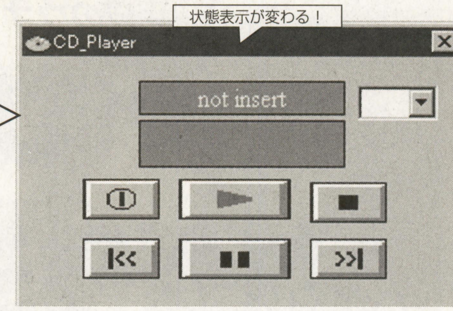
というところで，今月はおしまいです。

MCIコントロールでは，今回取りあげた機能の他にも，録音や早送り，イジェクトなど，いろいろな機能を盛り込むことが可能です。それぞれの機能を，ビットマップボタンと組み合わせてみると，ビジュアル的におもしろいでしょう。

また，MCIはCDの再生ばかりでなく，ウェーブ・ファイルやアニメーションなど，さまざまなデバイスをサポートしています。これらの機能は，すべてMCIコマンド文字列で制御できます。

オリジナルのメディアプレーヤを作成してみたり，ゲームにサウンド機能を付けたりと，自分なりの楽しみかたを見つけてチャレンジしてみてください。





《写真6》CD-ROMドライブから途中でCDを取りだすと…？

《リスト1》椛島版CDプレーヤのプログラム・リスト（F-BASIC V6用）

```
'*************************************************************
'*          CD Playerプログラム
'*************************************************************
#include "WINDOWS.BI"

'*************************************************************
'*          プロシージャ定義
'*************************************************************
declare function INITIALIZE% edecl() as integer

'デバイス初期処理
declare sub MCI1_DONE edecl ( byval STATUS& )

'MCI制御の終了処理
declare function SENDMCICOMMAND% edecl(SCRIPT$ as string) as
integer

'MCI文字列送出処理

declare sub PLAYBUTTON_ON  edecl() ' 演奏開始ボタン
declare sub STOPBUTTON_ON  edecl() ' 演奏終了ボタン
declare sub EXITBUTTON_ON  edecl() ' サンプル終了ボタン
declare sub PAUSEBUTTON_ON edecl () ' 一時停止ボタン
declare sub NEXTBUTTON_ON  edecl () ' スキップボタン1(次のトラ
ックへ)
declare sub PREVBUTTON_ON  edecl () ' スキップボタン2(前のトラ
ックへ)
declare sub CMBSEEQ_CHANGE edecl () ' ショートカット用コンボボ
ックス
declare sub TIMER1_TIMER   edecl ()

'*************************************************************
'*          変数定義
'*************************************************************
var shared APPNAME$ as string*20  'このプログラムの名称
var shared DEVICENAME$ as string*10  'MCIで使用するCDデバイスID
var shared MCI as object
'MCIの制御単位

var shared ERRORNUMBER& as long
'MCIエラー番号
var shared RESULTSTRING$ as string  'MCI結果文字列
var shared ERRORSTRING$ as string  'MCIエラー文字列
var shared DUMMY% as integer   'ダミー変数

var shared ALL_TRACKS% as integer  'CDデバイス全トラック数
var shared CURRENT_TRACK% as integer '現在のトラックNo.
var shared CD_STATUS$     'MCIコマンドの復帰文字列
var shared MEDIA_STATUS$     'CDデバイス装着フラグ

var shared TXTINFO as object
TXTINFO.ATTACH GETDLGITEM("TXTINFO")
var shared TXTMODE as object
TXTMODE.ATTACH GETDLGITEM("TXTMODE")
var shared PAUSEBUTTON as object
PAUSEBUTTON.ATTACH GETDLGITEM("PAUSEBUTTON")
var shared TIMER1 as object
TIMER1.ATTACH GETDLGITEM("TIMER1")
var shared CMBSEEQ as object
CMBSEEQ.ATTACH GETDLGITEM("CMBSEEQ")

'*************************************************************
'*          メインループ
'*************************************************************
*Start
  '初期化
  'MCIコマンドなどで使用するIDを定義する。
  APPNAME$="MCIサンプル"
  DEVICENAME$="CdDevice"

  'CDデバイスを初期化する。
  if INITIALIZE%()<>0 then
    DUMMY%=MESSAGEBOX(APPNAME$,"CDデバイスの初期化に失敗しました
"+chr$(13)+"サンプルを終了します",0,0)
    end
  endif

  'イベントループ
  'プログラムの終了が選択されるまで、ウィンドウメッセージをディス
パッチ
  'し続ける。
  while 1
    WAITEVENT
  wend
end

'*************************************************************
'*          デバイスを初期化する。
'*************************************************************
function INITIALIZE%()

  'CDデバイスをオープンする。
  SETMOUSEPOINTER 2
  MCI.ATTACH GETDLGITEM("Mci1")
  if SENDMCICOMMAND%("open CDAudio alias "+DEVICENAME$+"
wait") = 1 then
     INITIALIZE%=1 'エラー
     SETMOUSEPOINTER 0
     exit function
  endif

  '指定されたCDデバイスの全トラック数を取得する。
  DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("status "+DEVICENAME$+" number of
tracks notify")
  ALL_TRACKS% = val(MCI.GETRESULTSTRING)

  'コンボボックスにトラック数を追加する
  CMBSEEQ.RESETCONTENT
  for I% = 1 to ALL_TRACKS%
 CMBSEEQ.ADDSTRING str$(I%)
  next I%

  INITIALIZE%=0 '正常終了
  SETMOUSEPOINTER 0
end function

'*************************************************************
'*          演奏ボタン(演奏開始)
'*************************************************************
sub PLAYBUTTON_ON()
  'CDデバイスに演奏コマンド(トラック1から)を送る。
  '演奏開始位置をトラックで指定するため、タイムフォーマットを
TMSFに指定す
  'る。
  DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("set "+DEVICENAME$+"timeformattmsf")
  DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("play "+DEVICENAME$+" from 1notify")
end sub

'*************************************************************
'*          停止ボタン(演奏停止)
'*************************************************************
sub STOPBUTTON_ON()
  'CDデバイスに停止コマンドを送る。
  DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("stop "+DEVICENAME$+" notify")
end sub

'=============================================================
'          ポーズボタン(演奏の一時停止)
'=============================================================
sub PAUSEBUTTON_ON()

  if PAUSEBUTTON.GETSTATE <> 0 then
      DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("pause "+DEVICENAME$+"notify")
  else
      DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("play "+DEVICENAME$+"notify")
  end if
end sub
'=============================================================
'          スキップボタン1(次のトラックへ進む)
'=============================================================
sub NEXTBUTTON_ON()
  var NEXT_TRACK$

  if CURRENT_TRACK% < ALL_TRACKS% then
      TXTMODE.SETWINDOWTEXT "search"
      NEXT_TRACK$ =
right$(str$(CURRENT_TRACK%+1),len(str$(CURRENT_TRACK%+1))-1)
DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("set "+DEVICENAME$+" time formattmsf")
      DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("play "+DEVICENAME$+" from " +
NEXT_TRACK$  + " notify")
  end if
end sub
'=============================================================
'          スキップボタン2(前のトラックへ戻る)
'=============================================================
sub PREVBUTTON_ON()
  var PREV_TRACK$
  if CURRENT_TRACK% > 1 then
      TXTMODE.SETWINDOWTEXT "search"
      PREV_TRACK$ = right$(str$(CURRENT_TRACK%-
1),len(str$(CURRENT_TRACK%))-1)
      DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("set "+DEVICENAME$+" time format
tmsf")
      DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("play "+DEVICENAME$+" from " +
PREV_TRACK$ + " notify")
  end if
end sub

'*************************************************************
'* 終了ボタン(プログラム終了)
'*************************************************************
sub ExitButton_On()
  '「OK」を選択すると演奏を停止し、CDデバイスを開放した後に終了す
る。
  DUMMY%=MESSAGEBOX(APPNAME$,"CD Playerを終了します。",1,0)
  if DUMMY% = 0 then
      MCI.SENDSTRING "stop "+DEVICENAME$+" wait"
      MCI.SENDSTRING "close "+DEVICENAME$+" wait"
      MCI.DETACH
      end
  end if
end sub

'*************************************************************
'*          MCIコマンド文字列を送出するためのサブルーチン
'*************************************************************
function SENDMCICOMMAND%(SCRIPT$)
  'MCIコマンド文字列を送出する。
  'エラーが発生した場合にはエラーメッセージを表示する。
  MCI.SENDSTRING "status "+DEVICENAME$+" mode"
  CD_STATUS$=MCI.GETRESULTSTRING
  MCI.SENDSTRING SCRIPT$

  ERRORNUMBER&=MCI.GETERRORNUMBER&
  select case ERRORNUMBER&
  case 262
      DUMMY%=MESSAGEBOX(APPNAME$,"メディアが装着されていません
",0,2)
      MEDIA_STATUS$ = "NOT INSERT"
      TXTMODE.SETWINDOWTEXT "not insert"
      SENDMCICOMMAND%=1 'エラー
      exit function
  case is <> 0
      DUMMY%=MESSAGEBOX(APPNAME$,"MCIエラー"+str$(ERRORNUMBER&),0,2)
 DUMMY%=MESSAGEBOX(APPNAME$,MCIGETERRORSTRING(ERRORNUMBER&),0,2)
      TXTMODE.SETWINDOWTEXT "error"
      SENDMCICOMMAND%=1 'エラー
      exit function
  case else
      SENDMCICOMMAND%=0 '正常終了
      MEDIA_STATUS$ = "INSERT"
      end select
  end function

'=============================================================
'          MCIコマンドによる制御の終了
'=============================================================
sub MCI1_Done( byval status& )
  DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("status " + DEVICENAME$ + " mode wait")
  TXTMODE.SETWINDOWTEXT MCI.GETRESULTSTRING
end sub

'=============================================================
'          演奏時間の表示
'=============================================================
sub TIMER1_TIMER()
  var ALL_TRACKS_NEW%
  var CURRENT_POSITION$

  if MEDIA_STATUS$ = "INSERT" then
      '現在のトラックの位置の取得・表示
      DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("status "+DEVICENAME$+" position")
      CURRENT_POSITION$ =  MCI.GETRESULTSTRING
      TXTINFO.SETWINDOWTEXT left$(CURRENT_POSITION$,8)
      '現在のトラックNo.の取得
 CURRENT_TRACK%=val(left$(CURRENT_POSITION$,instr(CURRENT_POSITION$,":")))
      '現在のCDデバイスの状態を取得
      DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("status " + DEVICENAME$ + " mode wait")
      TXTMODE.SETWINDOWTEXT MCI.GETRESULTSTRING

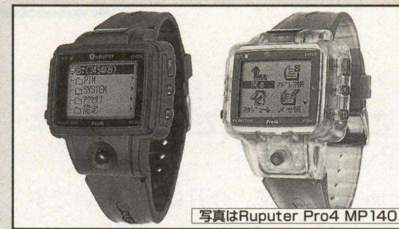
      'CDが変更されたかのチェック
      DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("status "+DEVICENAME$+" number of
tracks")
      ALL_TRACKS_NEW% = val(MCI.GETRESULTSTRING)
      if ALL_TRACKS_NEW% <> ALL_TRACKS% then
          ALL_TRACKS% = ALL_TRACKS_NEW%
          CMBSEEQ.RESETCONTENT
          for I% = 1 to ALL_TRACKS%
              CMBSEEQ.ADDSTRING str$(I%)
          next I%
      end if
  end if
end sub

'=============================================================
'          コンボボックス(ショートカット)による演奏の開始   =
'=============================================================
sub CMBSEEQ_CHANGE()
  var SEEQ_TRACK$

  TXTMODE.SETWINDOWTEXT "search"
  SEEQ_TRACK$=  CMBSEEQ.GETWINDOWTEXT
  if SEEQ_TRACK$ <> "" then
      DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("set "+DEVICENAME$+" time format tmsf")
      DUMMY%=SENDMCICOMMAND%("play "+DEVICENAME$+" from " +
SEEQ_TRACK$  + " notify")
  end if
end sub
```

超未来感覚！ 平成のウオッチ・ゲームを自作せよ!!

Ruputer（ラピュータ）プログラミング講座


写真はRuputer Pro4 MP140

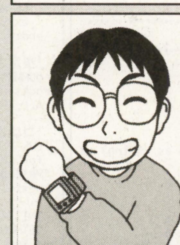
Ruputer MP110　価格38,000円
Ruputer MP120　価格48,000円
Ruputer Pro4 MP140　価格オープンプライス
Ruputer Pro Sシリーズ　価格オープンプライス

問い合わせ先
セイコーインスツルメンツ　お客様相談室
☎043-211-1151　FAX：03-3400-9680
電子メール info@ruputer.com
ホームページ http://ruputer.com/

Part3 スノボー・ゲームで冬を乗り切れ！

アクション・ゲームやシューティング・ゲームでは，キャラクターの動きに合わせて，背景画面が移動します。この画面の動きのことを“スクロール”と言うのはご存知ですね。今月は，Ruputerでアクション・ゲームを作るときの画面をスクロールさせる方法を中心に解説していきましょう。

TEXT & PROGRAMMING
たろサ



Tarosa Profile

和歌山県生まれ。F-BASIC,N88-BASICを経てX-BASICをきっかけにCを覚える。数年前からZAURUSのAddin-BASICにはまり，それ以来，小型携帯機器のプログラミングにはまっている。ハードディスクにmpmanのMP3データが増えてきたので，プログラムのバックアップも兼ねCD-Rを買った。1枚に何十曲も詰め込めるのでなかなか重宝している。

スノボー・ゲームでボーダー気分

記憶型パズル，落ちものゲームに続く第3回目のゲームは，季節ネタのスノボー・ゲームです。縦長のコースを画面をスクロールさせながら滑り降り，タイムを競うゲームです。コースの途中には木やコブの障害物があります。木に当たるとリタイアになり，コブの上を滑ると転んでしまいます。コブをジャンプでかわし，好タイムをねらってください。ゴールすると，コース・レコードの場合はタイムが表示され，Ruputerに記録されます。

プレイヤーの操作方法

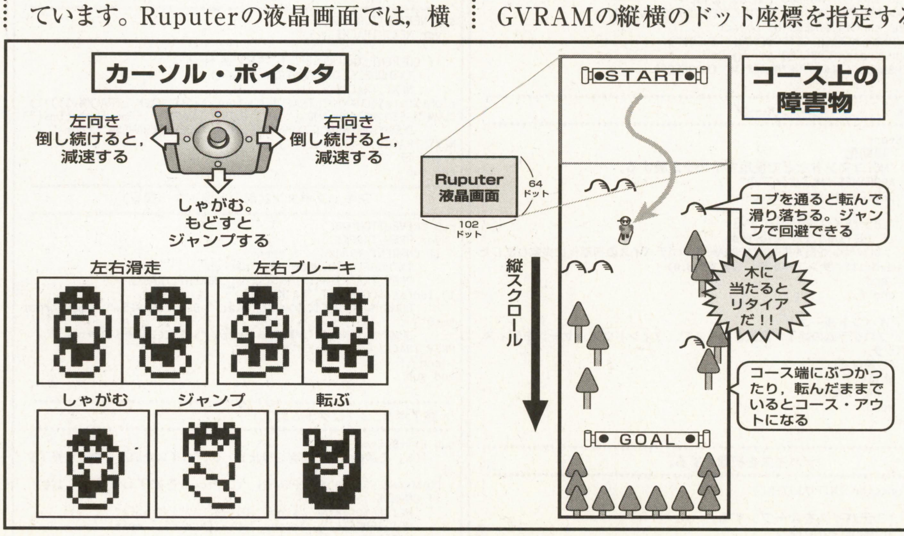
スノーボーダー君は，何もしないと下に滑りはじめます。カーソル・ポインタを左右に倒すと滑る方向を変えます。倒し続けると，エッジでブレーキをかけることになり，滑る速度が落ちていきます。滑っているときにカーソル・ポインタを下に倒すと，スノーボーダー君はしゃがんで滑り，もどすとジャンプします。ジャンプ中にカーソル・ポインタを左右に倒すと着地します。何もしなくても，ある程度飛んだ後，着地します。コブの上を滑るとみごとに転び，滑り落ちますので，カーソルを左右に倒して立ち直ってください（第1図）。

液晶画面とGVRAMの関係

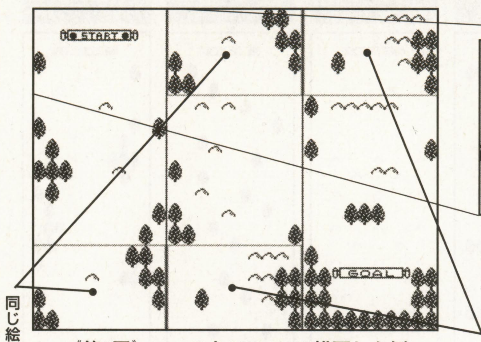
Ruputerは，描画エリアとして横320ドット×縦240ドットのGVRAMを持っています。Ruputerの液晶画面では，横102ドット×縦64ドットの範囲しか表示することができませんが，これは，GVRAMの一部が見えているのです（第2図）。GVRAMの左上の画像をRuputerの液晶画面に表示したときの絵が第3図です。

画面のスクロール処理

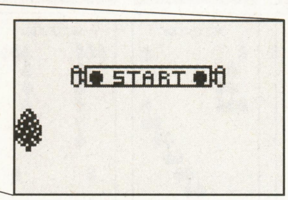
GVRAMの一部を液晶画面に表示する関数が，gv_place関数です。これは，GVRAMの縦横のドット座標を指定する



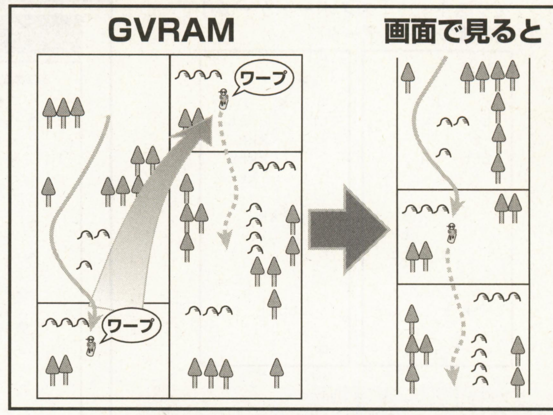
《第1図》これがスノボー・ゲームのルールだ



《第2図》コースをGVRAMに描画した例



《第3図》GVRAMの左上の画像をRuputerの液晶画面に表示したときの絵



《第4図》GVRAMに描かれたコースの列の最後の画面にくると，gv_place関数によりつぎの列の最初の画面に切り替えられる。すると，画面上では縦にスムーズにスクロールしているように見える

だけで，その座標がRuputerの液晶画面の左上に位置するようにGVRAM上の画像を表示します。このgv_place関数を使って，GVRAMに描いた下絵を少しずつずらして表示することにより，Ruputerの液晶画面に下絵のGVRAM画像がスクロールしているように表示されます。

今回のゲームは，縦長のコースを滑るので，縦スクロールをさせます。scroll関数が，指定されたスクロールドット量ぶん，画面をスクロールさせています。

GVRAMの画面横320ドット×縦240ドットを横102ドットずつの3列にわけて，縦スクロールをつないでいきながらコースを表示しています。縦スクロールのシューティング・ゲームなども，少しずつスクロール・エリアを横にずらしながら，スクロール画像を見せていくものがありましたね。

ところが困ったことに，このような縦スクロールをさせると，単純に滑るコース描いていたのでは，各列の最後とはじめの部分が途切れてしまいます。これは，GVRAMに描かれた列の最後の部分の下に，つぎの列の頭の部分を表示できないためです。

そこで，**第2図**の枠で囲んでいる，1列目の最後と2列目の最初の部分，2列目の最後と3列目の最初の部分に同じ画像を用意します。それぞれの列の最後の画面にきた瞬間に，つぎの列の頭の部分へgv_place関数を使って切り替えます。すると，あたかも連続してコースが続いているかのように表示することができます(**第4図**)。

scroll関数で，Course_Y変数によって，Gv_Ram_X，Gv_Ram_Yの値を変えているのがこの処理です(**リスト1-①**)。

スノーボーダー君を描く

アクション・ゲームでは，キャラクターの動きを表現するために，さまざまな姿勢の絵を用意しておく必要があります。今回のゲームでは，Pt（Player Typeの意）という変数にキャラクターの姿勢を定義して，boy_put関数に引き渡し，キャラクターの姿勢を表示しています。

このようなゲームでは，つぎの姿勢を描く前に，前の姿勢を消しておかないと，キャラクターのアニメーション表示ができません。boy_put関数で行なっているように，先に描いたキャラクターの姿勢を消してから，新しくキャラクターの姿勢を描きます。キャラクターの姿勢を消すということは，キャラクターの描かれていない画像を貼り込むことになります。これは，前もって記録しておく必要があります。boy_put関数で，gv_put関数を使って，Player[sugata]を描き込む前に，gv_get関数により，Player_bak配列変数に画像を記憶しているのが，これに当たります。gv_put関数，gv_get関数は，GVRAMに画像を書き込んだり，取り込んだりする関数です（**リスト1-②**）。

また，アクション・ゲームでは，常にキャラクターを描きかえたり，画面をスクロールさせたりする瞬間をリアルタイムで表示しているため，描きかえる瞬間に画像がチラチラちらつくことがあります。これを防止するために，一時的に液晶画面への表示を中止するlcdfreeze関数を用います。

snobo_kassou関数で用いているように，この関数を使って，一時中止した後に，描きかえやスクロールを行ない，完全に画像処理を終えた後，液晶画面に表示させます。このようにすることにより，キャラクタはちらつきなく，スムーズにスクロールします（**リスト1-③**）。

ゲームのスピードを決める

ゲームのスピードは，アクション・ゲームを作るうえでとても大事な要素のひとつです。CPUの処理能力のままにプログラミングを行なうと，マシンによってゲームの速さがちがうものとなってしまい，高速なマシンほどむずかしいゲームになってしまいます。そこで，一定のスピードでゲームができるように，画面スクロールなどのタイミングを取る必要があります。snobo_game_idle関数の中に使われているbi_tmset関数*1がそれです。

snobo_game_idle関数は，カーソル入力を受け付けながら，スクロールするのを待っている関数です。Ruputerでは，bi_tmset関数によって，設定されたタイミングにより，一定してゲームを進めることができます。

bi_tmset関数 *1

Technical Column

bi_tmset関数とは，タイマー割込みを設定する関数です。タイマー割込みとは，設定した周期の時間毎にカウントを行ない，カウントが設定されたある数になったときに，定義された関数を呼びだすことをいいます。このカウント値は，1sごと(1Hz)と250msごと(4Hz)と15.625msごと(64Hz)の3種類の単位で設定することができます。

《リスト1》「スノボー・ゲーム」簡易版のコースデータ

```
t

     k
t        t
 t
ttt   k
 t
         t
        t
       tt
    k   tt
t        t
tt
  k k

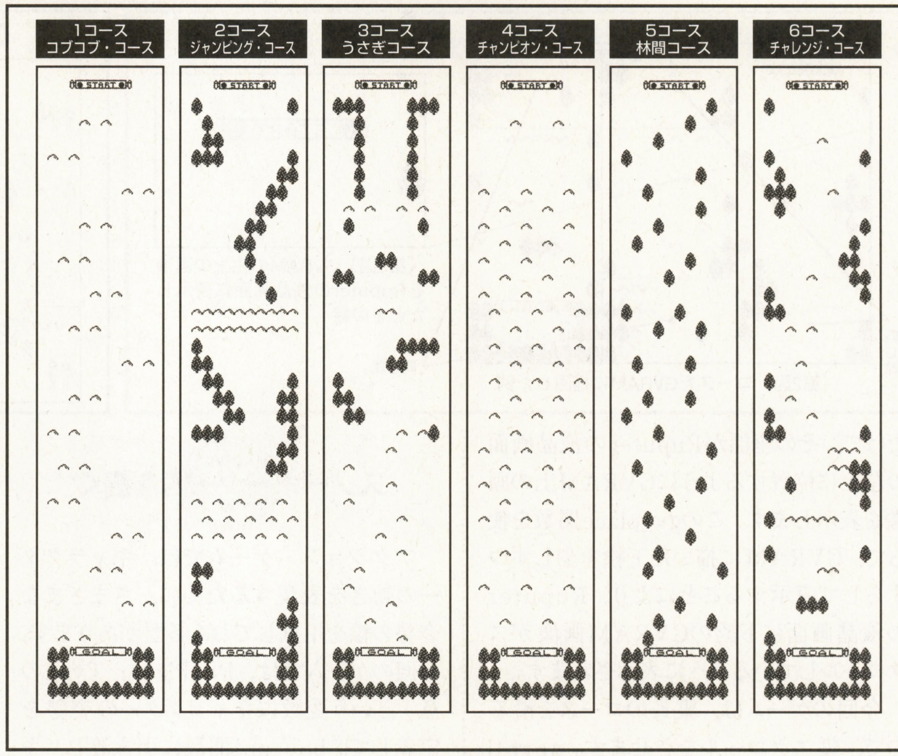
   k
```

```
t
  k
t   k
tt       t
      kkk
      kktt
  t    ktt
         t
t kkkkk

t        t
     kk

   ttt

t
```



《第5図》『スノボー・ゲーム』正式版におさめられた六つのコース

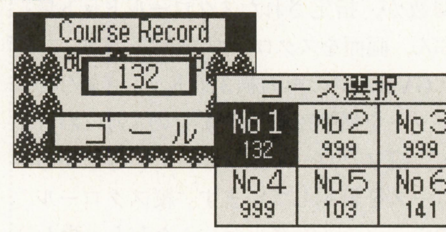
コースデータについて

今回のゲームは，コースが別データ(snochibi.dat)となっています。「スノボー・ゲーム」簡易版のコースは1コースのみで，データ・ファイルの中には，テキスト・データで，32行のデータが入っています（**リスト1**）。データ中の“t(半角)”は木の意味で，“k(半角)”はコブの意味です。1行は10バイトで表され，10バイトの中で木やコブを配置することができます。1行の文字数(10バイト)と改行(0D0A)コードは変更しないでください。

正式版は，“snobo.dat”というコースデータ・ファイルになっていて，最初の1行目にコース・レコードが記録されてあり，2行目以降から各コースデータが，1行10バイトで並んで格納されています。

コースデータは，テキスト・エディタで，自由に変更できるので，ぜひオリジナルのコースを作成して，タイム・アタックで競ってみてください。

次回は，Ruputerで作る「デジタル・ペット育成ゲーム」です。お楽しみに！



《第6図》コース・レコードを出すと，コース選択画面のコース・ナンバーの下に記録が表示される。正式版のみの楽しい機能だ

《リスト2》「スノボー・ゲーム」簡易版のリスト

```
/*************************************************************
                                              1999/1/11
                         スノボーゲーム
                         Version Chibi
                       Programed by たろサ
*************************************************************/
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include"rupsys.h"
#include"wbios.h"
#include"psdos.h"
#include"lcdbios.h"

int     main( void );                /*  メイン関数  */
void    course_make( int ss );       /*  滑走コースを描く     */
void    get_exfpath( void );         /*  EXFファイルのフォルダ
を得る */
void    scroll( int s );             /*  画面スクロール  */
void    boy_put( int sugata );       /*  プレイヤーを描く     */
int     snobo_game_start( void );    /*  ゲームスタート  */
void    snobo_menkuri_start( void ); /*  面クリスタート  */
void    kassou_go( void );           /*  滑走を許可する  */
void    snobo_kassou( void );        /*  滑走させます    */
void    score_disp( void );          /*  スコアを表示します  */
void     kobu_tree_check( void );    /* コブや木の当たり判断
*/

/*  Player パターン 元画像保存エリア    */
static char Player_bak[34]={
    0x0A,0x00,0x10,0x00,
    0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
    0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,
    0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00
    };
/*  Player パターン */
static char Player[10][24]={
    /*  滑走右  */
    {0x0A,0x00,0x10,0x00,0xE0,0x10,0x8E,0x17,0x2F,0x25,0x2F,0x97,
    0x3E,0xE4,0x01,0x3A,0x47,0x9C,0x9C,0xBC,0xBF,0x86,0x4E,0x33},
    /*  右ターン    */
    {0x0A,0x00,0x10,0x00,0xE0,0x10,0x4E,0x97,0x27,0x2F,0x25,0x9E,
    0x24,0xC0,0x39,0x47,0x5D,0x5D,0x84,0xBC,0xBF,0x8A,0x8A,0x71},
    /*  しゃがむ右  */
    {0x0A,0x00,0x10,0x00,0xC0,0x20,0xB8,0x5C,0xBC,0x94,0xBC,0x5C,
    0x38,0xD0,0x03,0x3C,0x45,0x9E,0x98,0xB8,0xBE,0xBD,0x4C,0x33},
    /*  ジャンプ右  */
    {0x0A,0x00,0x10,0x00,0x7E,0x85,0x0F,0x16,0x2F,0x25,0x2F,0x9E,
    0x45,0x3E,0x20,0x53,0x4C,0x44,0x42,0x22,0x21,0x11,0x09,0x06},
    /*  こける右    */
    {0x0A,0x00,0x10,0x00,0xFC,0x04,0xFC,0x70,0xF0,0xD0,0xF0,0x7C,
    0xE4,0x5C,0x1F,0x7F,0xFC,0xF1,0xE2,0xE2,0xF2,0xFD,0x7F,0x3F},
    /*  滑走左  */
    {0x0A,0x00,0x10,0x00,0xE4,0x3E,0x97,0x2F,0x25,0x2F,0x17,0x8E,
    0x10,0xE0,0x33,0x4E,0x86,0xBF,0xBC,0x9C,0x9C,0x47,0x3A,0x01},
    /*  左ターン    */
    {0x0A,0x00,0x10,0x00,0xC0,0x24,0x9E,0x25,0x2F,0x27,0x97,0x4E,
    0x10,0xE0,0x71,0x8A,0x8A,0xBF,0xBC,0x84,0x5D,0x5D,0x47,0x39},
    /*  しゃがむ左  */
    {0x0A,0x00,0x10,0x00,0xD0,0x38,0x5C,0xBC,0x94,0xBC,0x5C,0xB8,
    0x20,0xC0,0x33,0x4C,0xBD,0xBE,0xB8,0x98,0x9E,0x45,0x3C,0x03},
    /*  ジャンプ左  */
    {0x0A,0x00,0x10,0x00,0x3E,0x45,0x9E,0x2F,0x25,0x2F,0x16,0x0F,
    0x85,0x7E,0x06,0x09,0x11,0x21,0x22,0x42,0x44,0x4C,0x53,0x20},
    /*  こける左    */
    {0x0A,0x00,0x10,0x00,0x5C,0xE4,0x7C,0xF0,0xD0,0xF0,0x70,0xFC,
    0x04,0xFC,0x3F,0x7F,0xFD,0xF2,0xE2,0xE2,0xF1,0xFC,0x7F,0x1F}
    };
/*  ゲレンデの木    */
static char Tree[24]={
    0x0A,0x00,0x10,0x00,0x40,0xF0,0xAC,0xF6,0xFD,0xDB,0x7E,0xEC,
    0xB0,0xC0,0x0F,0x16,0x2F,0x3B,0xDE,0xFF,0x37,0x2D,0x1E,0x0B};
/*  ゲレンデのコブ  */
static char Kobu[24]={
    0x0A,0x00,0x10,0x00,0x00,0x80,0x40,0x40,0x20,0x20,0xA0,0x40,
    0x80,0x00,0x03,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x01,0x00,0x03};
/*  スタート場所    */
static char Start[64]={
    0x3C,0x00,0x08,0x00,0x00,0x7E,0x85,0x85,0x7E,0x24,0xFF,0x81,
    0xB9,0xFD,0xFD,0xFD,0xB9,0x81,0x81,0x81,0x81,0xDD,0xD5,0xD5,
    0xF5,0x81,0x85,0x85,0xFD,0x85,0x85,0x81,0xF9,0x95,0x95,0xF9,
    0x81,0x81,0xFD,0x95,0x95,0xE9,0x81,0x85,0x85,0xFD,0x85,0x85,
    0x81,0x81,0x81,0xB9,0xFD,0xFD,0xFD,0xB9,0x81,0xFF,0x24,0x7E,
    0x85,0x85,0x7E,0x00};
/*  ゴール場所  */
static char Goal[64]={
    0x3C,0x00,0x08,0x00,0x00,0x7E,0x85,0x85,0x7E,0x24,0xFF,0x81,
    0x81,0x81,0x81,0x81,0x81,0xB9,0xC5,0xD5,0xD5,0xD5,0xD5,0xB1,
    0x81,0x81,0xB9,0xC5,0xC5,0xC5,0xC5,0xC5,0xB9,0x81,0x81,0xF1,
    0xA9,0xA5,0xA5,0xA5,0xA9,0xF1,0x81,0x81,0x81,0xFD,0xC1,0xC1,
    0xC1,0xC1,0xC1,0x81,0x81,0x81,0x81,0x81,0x81,0xFF,0x24,0x7E,
    0x85,0x85,0x7E,0x00};
static char *Err_mes[] = { "ファイルが", "不正です。" };
static MENU menuLIST[]={
    { snobo_game_start, "スタート",0,0},
    { setExitMenu,  "おわり",0,0}
};

static char Men_mes[4][13] = {  "  リタイア  ",  "コースアウト",
"タイムアウト",
                            "  ゴ ー ル  " };
char    Exf_path[64];/* EXfファイルのPATH   */
char    Sc[10][37];     /*  仮想画面配列     */
char    Tensuu_disp[4] = { 0x30, 0x30, 0x30, 0 };
int     Course_Y = 0;  /*  ゲーム画面を縦移動した距離  */
int     Course_X = 50; /*  ゲーム画面の横座標  */
int     Boy_X, Boy_Y;  /*  プレイヤーのＸＹ座標(仮想画面)  */
int     K_X1 = 0;      /*  プレイヤー位置の一つ前の位置Ｘ座標  */
int     K_Y1 = 0;      /*  プレイヤー位置の一つ前の位置Ｙ座標  */
int     Fast = 0;      /*  滑走スピード(スクロール量ともいう)  */
int     Xs = 2;        /*  横移動量    */
int     Pt = 0;        /*  プレイヤーのタイプ(姿勢ともいう)    */
int     Score = 0;     /*  ゲームのスコア  */
int     Jump_times;        /*  ジャンプをしている時間  */
int     Check_result = 0;/* 当たり判定結果  */
int     Gv_Ram_X, Gv_Ram_Y; /*  グラフィック画面の表示座標  */

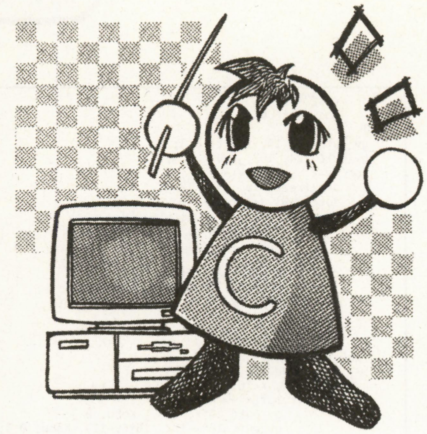
/********************************************
*     EXF ファイルのある所の PATH を得る      *
********************************************/
void    get_exfpath( void )
{
int     i, j, k;
    strcpy( Exf_path, getArg() );
    Exf_path[63] = 0;
    k = strlen( Exf_path );
    for( i=0; i<k; i++ ){
        if( Exf_path[i]==0x5c ) j = i;  /*  jの値が、￥マークの位
置 */
    }
    Exf_path[j+1] = 0;
}
/********************************************
*               コースを書きます              *
********************************************/
void    course_make( int ss )
{
char    buf[64];
int     fp;
int     x, y;

    for( y=0; y<37; y++ ){
        for( x=0; x<10; x++ ){
            Sc[x][y] = 0;
        }
    }
    cls( 4 );
    gv_place( 0, 0 );
    strcpy( buf, Exf_path );
    strcat( buf, "snochibi.dat" );
    fp = dos_fopen( buf, 0 );
    if( fp==-1 || fp==-2 ){
        if( fp==-1 )    dispMess( Err_mes, 2 );
        if( fp==-2 )    dispVOLerr();
```

```c
        cls( 4 );
        dos_exit( 0 );
    }
    gv_put( 20, 16, Start, 0 );
    gv_put( 224, 192, Goal, 0 );
    for( y=2; y<=10; y++ ){
        dos_fread( fp, buf, 12 );
        for( x=0; x<10; x++ ){
            if( buf[x]=='k' ){
                gv_put( 10*x, 16*y, Kobu, 0 );
                Sc[x][y] = 1;
            }
            if( buf[x]=='t' ){
                gv_put( 10*x, 16*y, Tree, 0 );
                Sc[x][y] = 2;
            }
        }
    }
    for( y=11; y<=14; y++ ){
        dos_fread( fp, buf, 12 );
        for( x=0; x<10; x++ ){
            if( buf[x]=='k' ){
                gv_put( 10*x, 16*y, Kobu, 0 );
                gv_put( 10*x+102, 16*(y-11), Kobu, 0 );
                Sc[x][y] = 1;
            }
            if( buf[x]=='t' ){
                gv_put( 10*x, 16*y, Tree, 0 );
                gv_put( 10*x+102, 16*(y-11), Tree, 0 );
                Sc[x][y] = 2;
            }
        }
    }
    for( y=15; y<=21; y++ ){
        dos_fread( fp, buf, 12 );
        for( x=0; x<10; x++ ){
            if( buf[x]=='k' ){
                gv_put( 10*x+102, 16*(y-11), Kobu, 0 );
                Sc[x][y] = 1;
            }
            if( buf[x]=='t' ){
                gv_put( 10*x+102, 16*(y-11), Tree, 0 );
                Sc[x][y] = 2;
            }
        }
    }
    for( y=22; y<=25; y++ ){
        dos_fread( fp, buf, 12 );
        for( x=0; x<10; x++ ){
            if( buf[x]=='k' ){
                gv_put( 10*x+102, 16*(y-11), Kobu, 0 );
                gv_put( 10*x+204, 16*(y-22), Kobu, 0 );
                Sc[x][y] = 1;
            }
            if( buf[x]=='t' ){
                gv_put( 10*x+102, 16*(y-11), Tree, 0 );
                gv_put( 10*x+204, 16*(y-22), Tree, 0 );
                Sc[x][y] = 2;
            }
        }
    }
    for( y=26; y<=33; y++ ){
        dos_fread( fp, buf, 12 );
        for( x=0; x<10; x++ ){
            if( buf[x]=='k' ){
                gv_put( 10*x+204, 16*(y-22), Kobu, 0 );
                Sc[x][y] = 1;
            }
            if( buf[x]=='t' ){
                gv_put( 10*x+204, 16*(y-22), Tree, 0 );
                Sc[x][y] = 2;
            }
        }
    }
    dos_fclose( fp );
    strcpy( buf, "tt        tt" );
    for( y=34; y<=35; y++ ){
        for( x=0; x<10; x++ ){
            if( buf[x]=='t' ){
                gv_put( 10*x+204, 16*(y-22), Tree, 0 );
                Sc[x][y] = 2;
            }
        }
    }
    for( x=0; x<10; x++ )    gv_put( 10*x+204, 224, Tree, 0 );
}
①
/**********************************************
*              コースのスクロール               *
*          s:スクロール量(dot単位)              *
**********************************************/
void    scroll( int s )
{
    Course_Y += s;
    if( Course_Y>=528 ) Course_Y = 528;
    if( Course_Y<176 ){
        Gv_Ram_X = 0;
        Gv_Ram_Y = Course_Y;
        gv_place( 0, Gv_Ram_Y );
        return;
    }
    else if( Course_Y<352 ){
        Gv_Ram_X = 102;
        Gv_Ram_Y = Course_Y-176;
        gv_place( 102, Gv_Ram_Y );
        return;
    }
    else{
        Gv_Ram_X = 204;
        Gv_Ram_Y = Course_Y-352;
        gv_place( 204, Gv_Ram_Y );
    }
}
②
/**********************************************
*             プレイヤーを描く                  *
*    sugata: プレイヤーの姿勢を現す             *
**********************************************/
void    boy_put( int sugata )
{
    gv_put( K_X1, K_Y1, Player_bak, 0 );
    K_X1 = Course_X + Gv_Ram_X;
    K_Y1 = Gv_Ram_Y + 16;
    gv_get( K_X1, K_Y1, K_X1+9, K_Y1+15, Player_bak );
    gv_put( K_X1, K_Y1, Player[sugata], 0 );
    Boy_X = (Course_X + 5) / 10;
    Boy_Y = ((Course_Y + 8) / 16) + 1;
}
/**********************************************
*          スコアを表示します                   *
**********************************************/
void    score_disp( void )
{
int     val;
    Score ++;
    val = Score;
    Tensuu_disp[2] = val%10 + 0x30;
    val /= 10;
    Tensuu_disp[1] = val%10 + 0x30;
    val /= 10;
    Tensuu_disp[0] = val%10 + 0x30;
    gv_kput( Gv_Ram_X+78, Gv_Ram_Y, Tensuu_disp, 11, 0, 0 );
}
/**********************************************
*              滑走の許可                       *
**********************************************/
void    kassou_go( void )
{
    *(unsigned char*)0xf080 = 0xF0;
    bi_clrbtn();
}
③
/**********************************************
*              滑走させます                     *
**********************************************/
void    snobo_kassou( void )
{
    lcdfreeze( 1 );
    scroll( Fast );
    boy_put( Pt );
    score_disp();
    lcdfreeze( 0 );
    switch( Pt ){
    case 0: /*  右滑走  */
    case 5: /*  左滑走  */
        Fast++;
        if( Fast==9 )   Fast = 8;
        break;
    case 1: /*  右ブレーキ  */
        Fast-=3;    /*  ブレーキの効果は3倍 */
        if( Fast<0 )    Fast = 0;
        break;
    case 6: /*  左ブレーキ  */
        Fast-=3;    /*  ブレーキの効果は3倍 */
        if( Fast<0 )    Fast = 0;
        break;
    }
    if( Fast==0 )   return;
    if( Pt<=4 ){
        Course_X += Xs;
        if( Course_X>=91 )  Course_X -= Xs;
    }
    else{
        Course_X -= Xs;
        if( Course_X<0 )    Course_X += Xs;
    }
    kobu_tree_check();
}
/**********************************************
*          コブや木の当たり判断                 *
*      0:ＯＫ 1:転倒 2:リタイア                 *
*    3:コースアウト 4:タイムアウト              *
**********************************************/
void    kobu_tree_check( void )
{
    Check_result = 0;
    switch( Sc[Boy_X][Boy_Y] ){
    case 1: /*  コブだった  */
        if( Pt==3 || Pt==8 )    break;
        if( Pt<=4 ){
            boy_put( 4 );
            Pt = 4;
        }
        else{
            boy_put( 9 );
            Pt = 9;
        }
        Check_result = Fast = 1;
        break;
    case 2: /*  木だった    */
        Check_result = 2;
        return;
        break;
    }
    if( Score>=1000 ){  /*  タイムアウトだった  */
        Check_result = 4;
        return;
    }
    if( Pt<=4 ){    /*  コースアウトになるはず  */
        if( (Course_X+Xs)>=91 ) Check_result = 3;
    }
    else{
        if( (Course_X-Xs)<0 )   Check_result = 3;
    }
}
/**********************************************
*          スクロール待ち（アイドル）           *
**********************************************/
void    snobo_game_idle( void )
{
int     btn;
int     *tm;
    tm = bi_tmset( 2, 255, 13, kassou_go );
    while( 1 ){
        btn = bi_getbtn();
        switch( bi_scanbtn()&0xf0 ){
        case Bkey_lf:
            if( Pt==0 ) Pt = 5; else    Pt = 6;
            break;
        case Bkey_rg:
            if( Pt==5 ) Pt = 0; else    Pt = 1;
            break;
        case Bkey_dw:
            if( Pt<=4 ) Pt = 2; else    Pt = 7;
            Jump_times = 0;
            break;
        default:
            switch( Pt ){
            case 1:
                Pt = 0;
                break;
            case 2:
                boy_put( 3 );
                Pt = 3;
                break;
            case 3: /*  右ジャンプ  */
                if( Jump_times<=3 ){ /*  空中を飛んでる回数  */
                    Jump_times ++;
                }
                else{
                    Pt = 0;
                }
                break;
            case 6:
                Pt = 5;
                break;
            case 7:
                boy_put( 8 );
                Pt = 8;
                break;
            case 8: /*  左ジャンプ  */
                if( Jump_times<=3 ){ /*  空中を飛んでる回数  */
                    Jump_times ++;
                }
                else{
                    Pt = 5;
                }
                break;
            }
            break;
        }
        snobo_kassou();
        if( Check_result>=2 )   break;
        if( Course_Y>=528 ) break;
    }
    bi_tmdel( tm );
}
/**********************************************
*              面クリ開始                       *
**********************************************/
void    snobo_menkuri_start( void )
{
char    b[64];
    snobo_game_idle();
    gv_square( Gv_Ram_X+14,Gv_Ram_Y+41,Gv_Ram_X+91,Gv_Ram_Y+56,
4, 0xffffffffL ) ;
    switch( Check_result ){
    case 2:
        gv_kput( Gv_Ram_X+17, Gv_Ram_Y+43, Men_mes[0], 0, 0, 0 ) ;
        break;
    case 3:
        gv_kput( Gv_Ram_X+17, Gv_Ram_Y+43, Men_mes[1], 0, 0, 0 ) ;
        break;
    case 4:
        gv_kput( Gv_Ram_X+17, Gv_Ram_Y+43, Men_mes[2], 0, 0, 0 ) ;
        break;
    default:
        gv_kput( Gv_Ram_X+17, Gv_Ram_Y+43, Men_mes[3], 0, 0, 0 ) ;
        break;
    }
}
/**********************************************
*              ゲーム開始                       *
**********************************************/
int     snobo_game_start( void )
{
int     btn, ret;
int     i;
    course_make( 1 );
    for( i=0; i<24; i++ )   Player_bak[i]=0;
    Player_bak[0] = 0x0A;
    Player_bak[2] = 0x10;
    Course_Y = 0;       /*  ゲーム画面を縦移動した距離  */
    Course_X = 50;      /*  ゲーム画面の横座標  */
    K_X1 = 0;           /*  プレイヤー位置の一つ前の位置Ｘ座標  */
    K_Y1 = 0;           /*  プレイヤー位置の一つ前の位置Ｙ座標  */
    Fast = 0;           /*  滑走スピード(スクロール量ともいう)  */
    Pt = 0;             /*  プレイヤーのタイプ(姿勢ともいう)  */
    Score = 0;          /*  ゲームのスコア  */
    Check_result = 0;   /*  当たり判定結果  */
    snobo_menkuri_start();
    while( 1 ){
        bi_clrbtn();
        btn = Keyin( 0, -1 );
        ret = EventCall( btn );
        if( ret==-1 ){
            bi_clrbtn();
            cls( 4 );
            dos_exit( 0 );
        }
        if( ret==1 ) {
            ret = EventExec();
            if( ret==-1 ){
                bi_clrbtn();
                cls( 4 );
                dos_exit( 0 );
            }
            bi_clrbtn();
            return( -4 );
        }
        btn &= 0x0f;
        if( btn==Bkey_B || btn==Bkey_D )    break;
    }
    cls( 4 );
    bi_clrbtn();
    return( -4 );
}
/**********************************************
*              メイン関数                       *
**********************************************/
int     main( void )
{
int     menu_param = 0;
    screen( 1 );
    gv_place( 0, 0 );
    endWaiting();
    get_exfpath();
    cls( 4 );
    bi_clrbtn();
    while( 1 ){
        bi_clrbtn();
        menu_param = aprMenu( "ｽﾉﾎﾞｰｹﾞｰﾑ Chibi", menuLIST,
(int)sizeof(menuLIST)/sizeof(MENU) );
        if( menu_param==-2 )    break;
        bi_clrbtn();
    }
    bi_clrbtn();
    cls( 4 );
}
```

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座

ハロー C言語ワールド



第2部第11回　Cで文字を扱うには？

四辻孝文（すたじおのま）

早いもので'99年ももう3月号です。今月特集しているゲーム・スクールでも，C言語の学習はかかせないようですね。取材先で，「毎月，楽しみにしています」なんていう声が学生から聞かれたそうで，非常にうれしいです。がんばらねば！

Cの文字列型は？

```
10 A$="BASIC"
20 PRINT A$
```

さて，いきなりBASICのプログラムではじまりましたが，今回は「文字列」についての解説です。

このBASICプログラムは，ベーマガ読者には簡単ですよね。BASICを知らない人でも何となくわかると思います。このプログラムを実行すると，画面には，

```
BASIC
```

と表示されます。変数「A$」に「BASIC」という文字列を代入して，それを画面に表示させているだけです。

BASICでは，文字を入れる変数には「$」をつけるというきまりがありました。逆をいえば，「A$」などのように「$」のついた変数は，文字列を格納するための変数，つまり「文字列型」だといえます。

C言語の変数にはいろいろな型がありましたね。整数型のint型，浮動小数点型のfloat型などです。

それでは，C言語で文字列を格納する変数は“何型”なのでしょう？ Visual BasicなどではString型が，それにあたりますよね。

じつはC言語には，直接文字列を格納できる変数型は存在しないんです。それではどうすればいいか？ と，いう話はひとまず置いておいて，「文字列」と「文字」というのが，実際にはどう扱われているか，というのを見ていくことにしましょう。

文字と文字列

文字列は文字どおり，「文字の列」ですね（……なんだか「文字」「文字」ばっかりですね）。それでは，まずはC言語で文字がどう扱われるかを見てみましょう。

Cでは，「文字」と「文字列」ははっきりと区別されています。

先ほど“C言語には「文字列」を扱う変数型は存在しない”と言いました。でも「文字」を扱う変数型は存在するのです。それがchar型です。

ここで，あれっ？ と思った人。そうでした，前にchar型は1バイトの整数型だと説明しましたものね。じつはC言語では「文字」も「数値」も同じものなんです。それを表示するときに「文字」として表示させるか，数値として表示させるかで区別されるだけなんです。

Cでは「文字」をプログラム中に記述する場合，シングルクォート「'」でくくります。文字を代入するための変数型はchar型でしたね。試しにアルファベット大文字の「A」を変数に代入して表示させるプログラムを組んでみると，

```
#include <stdio.h>

void main(){
        char toron;

        toron = 'A';

        printf("Aは%d¥n",toron);
}
```

というプログラムになりますよね。では，このプログラムを実行するとどうなるでしょうか。

試しに実行してみると，

```
Aは65
```

と表示されます。「あれ，変数「」には「A」という文字が入っていたんじゃなかったかな？」と，思うかもしれません。でもこれは「A」という文字を数値に直したもので，実際には同じものなのです。

文字表示には「%c」

printf関数で数値を表示させる場合，「%d」というのを使いましたよね。dは10進数（decimal）のdでした。変数の内容を文字として表示させる場合，「%c」というのを使います。なんとなく気がつくかもしれませんが，cは文字（character）のcです。

さっきのプログラムで表示させる部分を「%d」から「%c」に変えて，「printf("Aは%c¥n",toron);」として実行してみると，

```
AはA
```

と表示されましたね。

文字と文字コード

printf関数の出力指定に「%d」「%c」を使うことにより，変数の内容は同じはずなのに「65」という数値と「A」という文字を表示させることができました。これはつまり，「65」と「A」が同じものだということの証明にもなります。

この「65」という数値は，「A」という文字の「文字コード」なのです。文字コードというのは文字一つ一つにつけられている固有の番号で，大抵はASCIIというコード体系が使われています。

いわゆる「半角文字」と呼ばれているアルファベット大文字・小文字，数字，いくつかの記号がASCIIコードには含まれています。

パソコンなどでは，だいたい，このASCIIに半角カナなどを追加した「JIS」という文字コードを使っています。

第1表がJISコード表です。文字コードは16進数で書いてあります。たとえば「Z」という文字は(5A)H，10進数なら90ですね。

(00)Hから(1F)Hまでは制御文字で，実際には画面に表示されません。(80)Hから(A1)HはJISでは定義されていません。ここの文字は機種依存文字だったりするんで，できれば使わないほうがいいですね。

とりあえず1バイト文字だけを考える

ここで言っている「文字」とは，1バイト文字のことで，漢字などの2バイト文字は考えから外してくださいね。

文字を扱うために使う変数は，char型です。このchar型は1バイト，0から255（処理系によっては−128から127）の256種類を表すことができるんでしたね。

別にint型の変数に文字を入れてもいいんですが，あんまり意味はありません。

知っておいたほうがいい，制御文字

文字コードの(00)Hから(20)H，NU・SH・SX…となんだかよくわからないものが並んでいますね。これはさっき言ったように制御文字なんですが，別に全部の意味がわかっている必要はありません。ただ，いくつか知っておいたほうがいいものもあるので，それについて説明します。

まず(00)Hの「NU」。これは「Null（ヌル）」という文字で，C言語ではとくに文字列の終端を表すのに使います。これは，文字列に関して説明するときにくわしく解説します。

(0A)Hの「LF」と(0D)Hの「CR」，これは改行を表す文字です。Windowsでは「CRLF」と二つセットで使うことにより改行を表します。「LF」は「Line Feed（ライン・フィード）」で「改行」，「CR」は「Carrige Return（キャリッジ・リターン）」で「復帰」です。これを表示させると改行されるわけですが，普通は「¥n」を使いますね。

(20)Hの「SP」は「Space（スペース）」空白です。これは画面に表示されます。

ASCIIコード表を表示するプログラム

それではASCIIコードを表示するプログラムを組んでみようと思います。「なんでJISコードじゃないの？」と思うかもしれませんね。これはなぜかというと，JISコードで増えた(80)H以降の文字には，漢字を表示させるためのコードや機種依存文字などが定義されているためなのです。基本的に，Cなどプログラミング言語では，メッセージとして表示させたりする以外では，ASCIIコード以外の文字は使いません。

最近のプログラミング言語では変数名に日本語が使えたりもしますが，そういう言語の場合でも，普通はアルファベットで変数名をつけます。

《第1表》JISコード表

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	NU	DL	SP	0	@	P	`	p				ｰ	ﾀ	ﾐ		
1	SH	D1	!	1	A	Q	a	q			｡	ｱ	ﾁ	ﾑ		
2	SX	D2	"	2	B	R	b	r			｢	ｲ	ﾂ	ﾒ		
3	EX	D3	#	3	C	S	c	s			｣	ｳ	ﾃ	ﾓ		
4	ET	D4	$	4	D	T	d	t			､	ｴ	ﾄ	ﾔ		
5	EQ	NK	%	5	E	U	e	u			･	ｵ	ﾅ	ﾕ		
6	AK	SY	&	6	F	V	f	v			ｦ	ｶ	ﾆ	ﾖ		
7	BL	EB	'	G	W	g	w	ｧ			ｷ	ﾇ	ﾗ			
8	BS	CN	(	8	H	X	h	x			ｨ	ｸ	ﾈ	ﾘ		
9	HT	EM	)	9	I	Y	i	y			ｩ	ｹ	ﾉ	ﾙ		
A	LF	SB	*	:	J	Z	j	z			ｪ	ｺ	ﾊ	ﾚ		
B	VT	EC	+	;	K	[	k	{			ｫ	ｻ	ﾋ	ﾛ		
C	FF	FS	,	<	L	¥	l	¦			ｬ	ｼ	ﾌ	ﾜ		
D	CR	GS	-	=	M	]	m	}			ｭ	ｽ	ﾍ	ﾝ		
E	SO	RS	.	>	N	^	n	~			ｮ	ｾ	ﾎ	ﾞ		
F	SI	US	/	?	O	_	o	DT			ｯ	ｿ	ﾏ	ﾟ		

→（16進数上位）
↓（16進数下位）

プログラムの流れを考えてみる

ASCIIコード表示のプログラムの流れを考えてみると，基本的に「0から127まで，1ずつループで増やしていき，それを文字として表示させる」というプログラムにすればいいということになりますね。

ただ，単純にループの中に文字を表示させるという処理を挟んだだけでは，横にずらーっと並んで表示されてしまうので，16文字ごとに改行する方法を考えます。

「文字を表示するごとに変数の値を1ずつ増やしていって，16になったら改行して変数を0に戻す方法」「カウンタの値が16の倍数だった場合に改行する方法」「16回のループを8回のループで挟む方法」などいろいろ方法は思いつきます。プログラムはちゃんと動作さえすれば，どういう処理をしてもかまわないと思うので（プログラムを最適化するのはちゃんと動作してからでも遅くはないですし），どういう方法を使ってもいいんですが，ここでは最後の「ループを2重にする」方法を使います。

この方法で，素直に組んでみると

```
#include <stdio.h>

void main(){
        int i,j;
        char chcd=0;

        for (i=0;i<8;i++){
                for (j=0;j<16;j++){
                        printf ("%c ",chcd);
                        chcd++;
                }
                printf("¥n");
        }
}
```

と，こんなプログラムになります。外側の「i」のループが1周すると，

「j」のループは16周することになります。

変数「chcd」が文字コードになります。文字を表示させるたびに値をインクリメント，つまり1ずつ増やしているわけですね。

画面に表示されない文字は表示しない

このプログラムを実行すると，いちおうそれらしい表示はされるんですが，制御文字の部分に変な文字が表示されたり，BEEP音が鳴ったりしてしまいます。

これをなくすために，画面に表示されない文字はスペースに置き換えて表示することにしましょう。

ある文字が，表示される文字かどうか調べるには「isprint」という関数を使います。この関数は

```
isprint(文字)
```

とすると，その文字が表示されるなら0以外（真），表示文字以外なら0（偽）が戻り値として帰ってきます。

この関数を使って

```
if(isprint(chde))
        printf("%c",chcd);
else
        printf(" ");
```

とすると，変数「chcd」の値には，文字コードの文字が表示可能なら“その文字”を，表示できない制御文字だったりした場合には，代わりに“スペース”が表示されるわけです。

このisprint関数は「ctype.h」というヘッダファイルに定義されてるので，ヘッダファイルの組み込みをしなくてはいけません。プログラムの最初に，「#include<ctype.h>」を追加すればいいですね。

「is～」という関数

この「isprint」のように，「is」ではじまる，文字の種類を調べる関数がいくつかあるので，ちょっと説明しましょう。

「isalnum」は，その文字が数字かアルファベットだった場合に真になります。「isalpha」だとアルファベットの場合，「isdigit」なら数字の場合に“真”になります。

アルファベット大文字を抜き出すには「isupper」，小文字なら「islower」です。

最終的なプログラムのisprint関数を，これらに変えて実行してみると，よくわかると思います。

《第2表》「is～」ではじまる関数で，ぬき出される文字

isalnum:	0123456789 ABCDEFGHIJKLMNO PQRSTUVWXYZ abcdefghijklmno pqrstuvwxyz
isalpha:	ABCDEFGHIJKLMNO PQRSTUVWXYZ abcdefghijklmno pqrstuvwxyz
isdigit:	0123456789
isupper:	ABCDEFGHIJKLMNO PQRSTUVWXYZ
islower:	abcdefghijklmno pqrstuvwxyz

isprint関数をプログラムに組み込む

それでは，今のisprint関数を組み込んで，プログラムを修正してみます。

```
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>

void main(){
  int i,j;
  char chcd=0;


  for (i=0;i<8;i++){
          for (j=0;j<16;j++){
                  if(isprint(chde))
                          printf("%c",chcd);
                  else
                          printf(" ");
                  chcd++;
          }
          printf("¥n");
  }
}
```

と，こんなプログラムになりました。文字の表示処理部分と，「ctype.h」のインクルード以外は，さっきのプログラムとまったく同じです。

文字を表示する部分で，その文字が画面に表示可能な文字か調べ，表示できない文字なら，スペースに置き換えて表示させているわけですね。

このプログラムの実行結果は

```


 !"#$%&'()*+,-./
0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ[¥]^_
`abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz{|}~
```

と，なります。

「表」というよりは一覧ですが，これがASCIIコードに含まれる文字です。プログラムはこれらの文字で記述されているはずです。

ついでに「isprint」を，別の「is～」の関数に変えた場合の出力結果を，**第2表**にしました。

あれ，文字列は？

さて，文字列の話をしようと思ったんですが，誌面が尽きてしまいました。

冒頭で話したように，C言語には直接文字列を扱う変数型は存在しません。それではどーやって，文字列を扱うのか？ 次回はそれについて，解説してみたいと思います。それでは，また来月～！

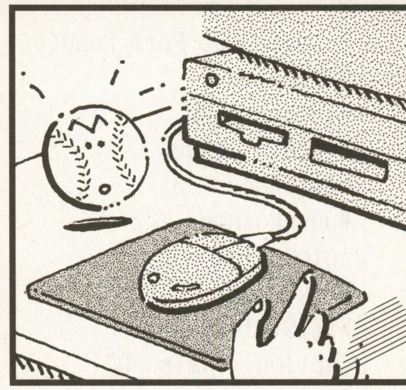
Windows95/98(Visual Basic V4.0)用

跳ね返って迫り来るボールをマウスで打ち返す

ball

(ボール)

掛川　晋司(16歳)



内　容

横方向と縦方向に奥ゆきが加わった，マウスによるボール跳ね返しゲームです。

操作方法

ボールがこちら側に来て赤く光っているときに，マウスでクリックして跳ね返します。

プログラムの仕組み

フォームのプロパティはプログラムの中で設定しているので，そのままコードを入力するだけでいいです。

プログラムは最近僕が気に入ってる，ループの中にウェイトとDoEventsを入れる形式です。マウスでクリックした場所がボールに当たっているかの判定は，Pointメソッドでその場所の色を調べています。実に拡張性がなさそうな方法です。最初はWindows APIのGetPixelを使用していて，このPointメソッドの存在を知りました。16行目を1回は取ってやってみてください。だって，どっちで投稿するか迷ったぐらいですから。

速さはWtの値を調節してください。

フィールドの大きさを変えるには，(プログラム内の)Width,Heightの値を変えるだけです。21行目の，

Px = Px + Xstep ＊ 3: Py = Py + Ystep ＊ 3

の＊3の部分をかえると移動の粗さが変わります。ほかのは解析しちゃってください。

最後に

このプログラム，はじめに比べてかなりスリムになりました。ぜひ，入力してください。

スピッツをこよなく愛する人。

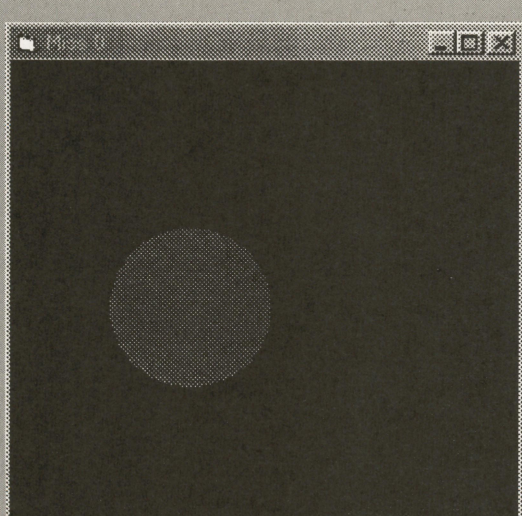
kakegawa@athena.dricas.com

CHECKER FLAG

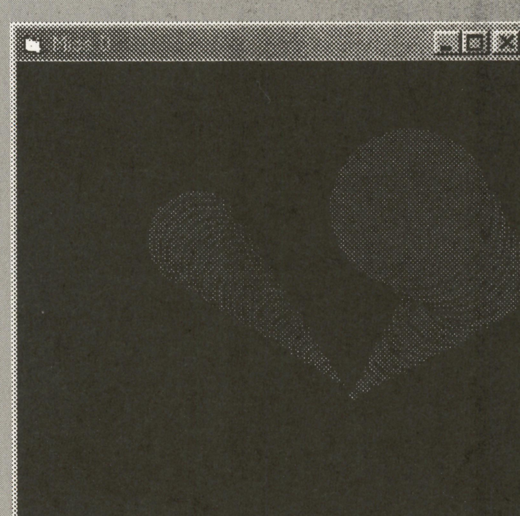
影：結構アバウトに操作しても打ち返せるなぁ。

Dr.D：リストも短いし，気軽に入力できる。ただ，起動していきなりゲームがはじまるのと，ミスするといきなり終わるのは，ゲームの体裁としてはいただけん。コテコテに演出に凝る必要はないが，必要最小限のユーザー・インターフェースを実装することが，ゲームを遊んでもらうのには大切じゃないかな？

編：プログラムでの発見をゲームにするという発想は非常にいいですよ。



◀《写真1》画面内を跳ね返る赤いボールを，マウスカーソルを合わせて左クリックで打ち返す



◀《写真2》Pointメソッドを取った場合，このように表示される。プログラムを解析してみよう

《OVER FLOW》冬本番，寒さも厳しい今日このごろ。いかがお過ごしでしょうか。OFコーナーの時間がやってまいりました。勉強の合間に読んだり，コタツでみかんしながら読むも良し，楽しみ方は人それぞれです。もちろん，投稿のほうも忘れていませんよね？常時受付中ですよ！

『ball』のプログラム・リスト

```
Dim Xstep, Ystep, Zstep, P, Miss, Sco

Private Sub Form_Load()
Randomize
Width = 4500
Height = 4500
ScaleMode = 3
MousePointer = 2
AutoRedraw = 1
BackColor = 0
FillStyle = 0
Caption = "Miss 0"
Px = 100: Py = 100: P = 30: Miss = 0: wt = 400
Xstep = 1: Ystep = 1: Zstep = -2
Show
Do Until Miss = 5 Or P > 45
For i = 0 To wt: DoEvents: Next
FillColor = 0
Circle (Px, Py), P 'この行を抜くと面白いぞ。
FillColor = 3000
Px = Px + Xstep * 3: Py = Py + Ystep * 3
If Px - P < 0 Then Px = P: Xstep = -Xstep
If Px + P > ScaleWidth - 0 Then Px = ScaleWidth - P: Xstep = -Xstep
If Py - P < 0 Then Py = P: Ystep = -Ystep
If Py + P > ScaleHeight - 0 Then Py = ScaleHeight - P: Ystep = -Ystep
If P < 1 Then
1
z = Int(Rnd * 4) + 2
a = Int(Rnd * 5) - 2 'a = Int(Rnd * 7) - 3にするとバリエーションが増える。
b = Int(Rnd * 5) - 2 'b = Int(Rnd * 7) - 3にするとバリエーションが増える。
If Px < 45 Or Px > ScaleWidth - 45 Or Py < 45 Or Py > ScaleHeight - 45 Then If a = 0 Or
b = 0 Then GoTo 1
Xstep = a: Ystep = b: Zstep = z
End If
P = P + Zstep / 2
If P > 30 And Zstep > 0 Then FillColor = 1000
Circle (Px, Py), P
Loop
MsgBox "打ち返した回数  " & Sco, , "GameOver"
End
End Sub

Private Sub Form_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Singl
e)
If Point(X, Y) <> 0 And P > 30 And Zstep > 0 Then
Beep
Zstep = -Zstep
Sco = Sco + 1
Else: Miss = Miss + 1: Caption = "Miss " & Miss
End If
End Sub
```

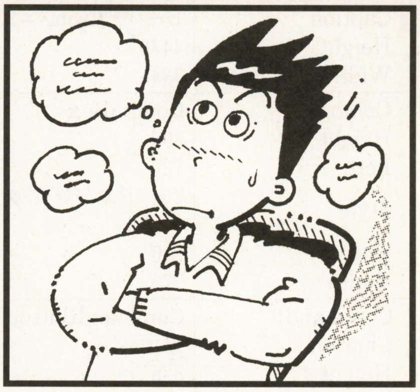

★1月号のDirectXの記事によると，6.0では3D物体に「影」がつけられるそうですよ。（埼玉県熊谷市・**根岸秀典14歳**）……【**編**：…影さんがそこらじゅうにへばりついている?!**つぐ美**：絵的に良くないわ。**影**：なんだよ，人をヤモリかなにかみたいに。**編**：…つけるのやめましょう。】

Windows95/98(Visual Basic V5.0)用

大勢でワイワイやると楽しい順番覚えゲーム

ビーパチ君win(ウイン)

高橋　駿介(15歳)



ごあいさつ

こんにちは。高橋駿介です。

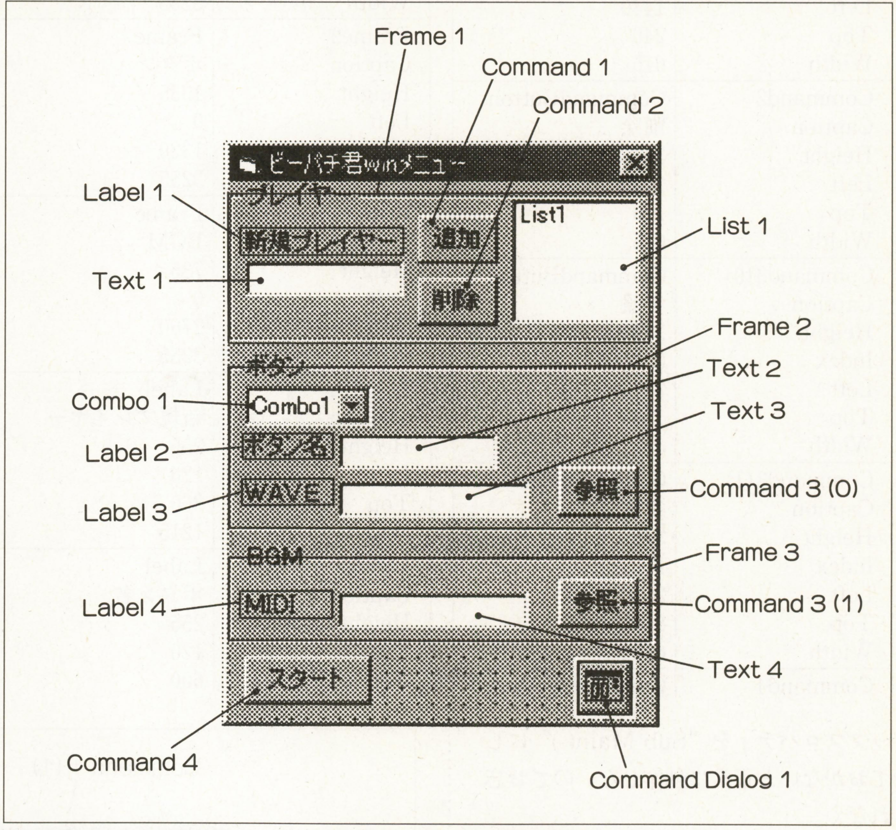
今回で2度目の投稿です(投稿ありがとうに名前が載って嬉しかったです)。

テレビで人気のあのゲームをVBで再現しました。もしかしたら移植版になるかもしれません。

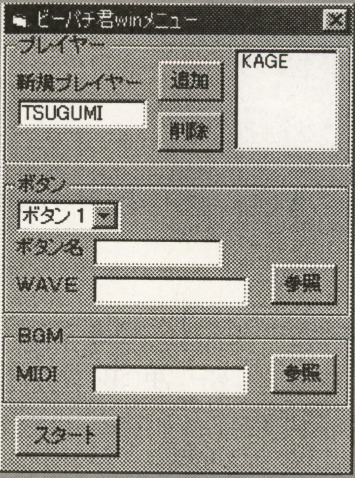
入力の前に

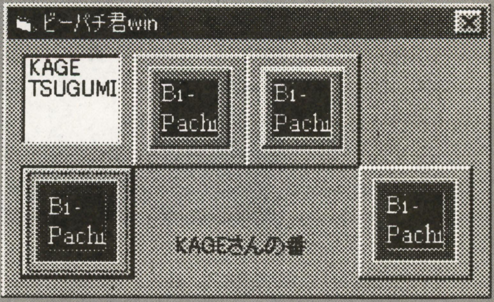
新しいプロジェクトを開いたらまず,コンポーネントの“Microsoft Common Dialog Control”をチェックして,コモンダイアログを使えるようにしてください。次に,プロジェクトにフォームと標準モジュールを一つずつ追加しましょう。その後で,フォームにコントロールを配置します(フレームを先に配置すると失敗しにくい)。あとはプロパティを設定してコードを打ち込めば出来上がりです。

そうそう,プロジェクトのスタートア



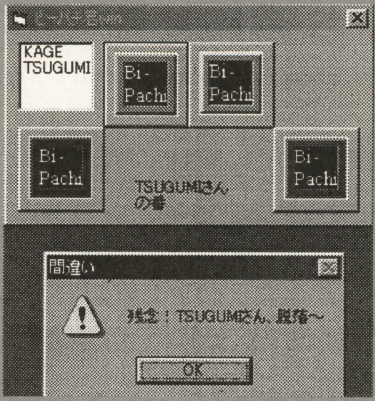
《第1図》Form1の配置図





▲《写真2》前の人が押したのと同じ順番でボタンを押し,最後に好きなボタンを押す

◀《写真1》まずは同時に遊ぶ人数だけプレイヤーを登録しよう



▲《写真3》間違えると脱落! 記憶力勝負のゲームだ

★1月号は私の名前が4か所も載っていたりする。ちょっとだけうれピー☆(古い)(神奈川県相模原市・鈴木真理子19歳)……【影:名前を「あ」とか「ください」とかにすると,数え切れないほど名前が載っていい感じ。編:ぜんっぜんうれしくないですよ。つぐ美:そうね。】

《第1表》Form1のプロパティの設定

Form1	Form
BorderStyle	1 - 固定(実線)
Caption	ビーパチ君winメニュー
Height	4470
Width	3345
Combo1	ComboBox
Height	300
Left	120
Style	2 - ドロップダウンリスト
Top	240
Width	975
Command1	CommandButton
Caption	追加
Height	375
Left	1440
Top	240
Width	615
Command2	CommandButton
Caption	削除
Height	375
Left	1440
Top	720
Width	615
Command3(0)	CommandButton
Caption	参照
Height	375
Index	0
Left	2520
Top	720
Width	615
Command3(1)	CommandButton
Caption	参照
Height	375
Index	1
Left	2520
Top	840
Width	615
Command4	Commandbutton
Caption	スタート
Height	375
Left	120
Top	3600
Width	975
CommonDialog1	CommonDialog
DialogTitle	ファイルを開く
FilterIndex	0
Left	2640
Top	3600
Frame1	Frame
Caption	プレイヤー
Height	1215
Left	0
Top	0
Width	3255
Frame2	Frame
Caption	ボタン
Height	1335
Left	0
Top	1320
Width	3255
Frame3	Frame
Caption	BGM
Height	735
Left	0
Top	2760
Width	3255
Label1	Label
Caption	新規プレイヤー
Height	255
Left	120
Top	360
Width	1215
Label2	Label
Caption	ボタン名
Height	255
Left	120
Top	600
Width	735
Label3	Label
Caption	WAVE
Height	255
Left	120
Top	960
Width	735
Label4	Label
Caption	MIDI
Height	255
Left	120
Top	360
Width	735
List1	Listbox
Height	960
Left	2160
Top	120
Width	975
Text1	TextBox
Height	270
Left	120
Top	600
Width	1215
Text2	TextBox
Height	270
Left	840
Top	600
Width	1215
Text3	TextBox
Height	270
Left	840
Top	960
Width	1455
Text4	TextBox
Height	270
Left	840
Top	360
Width	1455

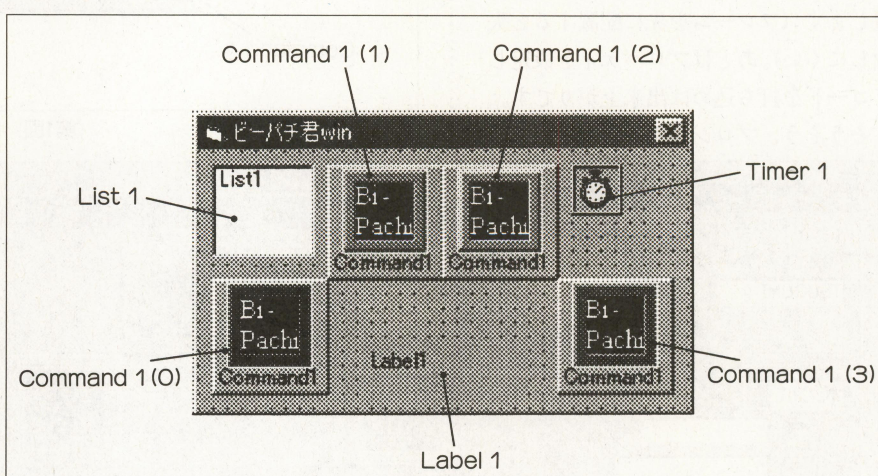
ッププロパティを“Sub Main( )”にしておかないと正常に動作しないのでお忘れなく。

操作方法・遊びかた

起動すると最初にメニューが出てきます。

新規プレイヤー名のところにプレイヤー名を入力して追加を押すと，リストにプレイヤーが登録されます。また，リストのプレイヤー名を選択して削除を押すとプレイヤーはリストから外れます。

ゲーム中に押す四つのボタンには，それぞれ名前がつけられます。コンボボックスで変更したいボタンの番号を選んでボタン名のところに入力してください。また，ボタンに音を割り当てる場合は，



《第2図》Form2の配置図

WAVEのところにファイル名をフルパスで入力すればOKです。参照を押して，ダイアログから選ぶこともできます。

MIDIのところにMIDIファイル名を入力しておくと，ゲーム中にBGMとして流れます。参照でダイアログからも選べます。それとこれは裏技ですが，ここに“cd audio”と入力するとCDがかかります。

★最近，友人がうちにプレステを持ってきて，毎日のようにやっていく。友人は家でプレステ禁止が出ているらしい。(宮城県石巻市・**崇水亜仁目19歳**)……【**影**：きみのトコでもプレステ禁止令を発令すれば？**つぐ美**：対戦ゲームとかで一緒に遊んでるのなら問題ないけどね。】

《第2表》Form2のプロパティの設定

Form2	Form
BorderStyle	1 － 固定(実線)
Caption	ビーパチ君win
Height	2550
Left	0
Top	0
Width	4185
Command1(0)	CommandButton
DownPicture	お好みの画像
Height	975
Index	0
Left	120
Picture	お好みの画像
Style	1 － グラフィックス
Top	1080
Width	975
Command1(1)	CommandButton
DownPicture	お好みの画像
Height	975
Index	1
Left	1080
Picture	お好みの画像
Style	1 － グラフィックス
Top	120
Width	975
Command1(2)	CommandButton
DownPicture	お好みの画像
Height	975
Index	2
Left	2040
Picture	お好みの画像
Style	1 － グラフィックス
Top	120
Width	975
Command1(3)	CommandButton
DownPicture	お好みの画像
Height	975
Index	3
Left	3000
Picture	お好みの画像
Style	1 － グラフィックス
Top	1080
Width	975
Label1	Label
Height	375
Left	1440
Top	1680
Width	1215
List1	ListBox
Height	780
Left	120
Top	120
Width	855
Timer1	Timer
Interval	100
Left	3120
Top	120

スタートを押すとゲーム開始です。ただし，プレイヤーを２名以上登録していないと開始しません。他の項目は，特に設定しなくても動作します。

前の人が押したのと同じ順番でボタンを押していきましょう。全部押せたら好きなボタンをもう一つ押して，次の人の番になります。つまり，ゲームが進むほど，覚えるボタンの数が多くなるということです。

押すボタンを間違えた人は脱落となります。

最後まで生き残った人が優勝です。これで１ゲーム終了になります。

画面左に参加者のリスト，中央に現在の番の人の名前が表示されます。

終了させるには，いずれかの画面で「×」を押してください。

制作を終えて

このプログラムは，構想・マニュアル書きなども含め４日で制作しました。「衝動買い」ならぬ「衝動制作」だったわりには，いい仕上がりになったと自負しています。

苦労したところはMCI。正しく打ちこんだのにMIDIが再生されず，試行錯誤の結果，ファイル名やパス名に空白が入っているとファイルが開けないという結論に達しました。

ボタン画像は，好みのものを用意してください。サイズは48×48が適当でしょう。「画面がさびしい」と父に言われ，慌てて付けた仕様です（笑）。

《リスト２》『ビーパチ君win』のForm2のプログラム・リスト

```
Private Sub Command1_Click(Index As Integer)
    Keycheck (Index)
End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
    Playbgm (1)
    End
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
    Playbgm (2)
End Sub
```

CHECKER FLAG

編：このゲーム，要はサイフォンですね。

Dr.D：昔，おもちゃのサイフォンがはやったのぉ。パソコンでも，ずいぶん昔からプログラムでサイフォンはあった。久しぶりに見ると何か懐かしい。

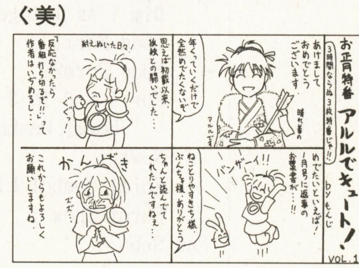
影：ボタンを押したときに，もっと「押しました！」という感じの演出がほしいなぁ。あと，このボタン配置だと順番が覚えにくい。よくあるのは十字にボタンを配置しているのだね。

今回，１人プレイは作りませんでした。このゲームは人対人で遊ぶのが醍醐味だと思うからで，幸い，マシンが許す限りいくらでもプレイヤーを増やせるので，ぜひ大勢で遊んでみてください。

★参考にしたもの

- kinki kidsのGyu!（テレビ番組）
- Visual Basic　ビジュアルプログラミング実践テクニック（藤田伸二／インプレス）

評…いいなぁ着物。今年もよろしくね(つぐ美)



by　もんじ01

《リスト1》『ビーパチ君win』のForm1のプログラム・リスト

```
Private Sub Combo1_Click()
    Text2.Text = Bc(Combo1.ListIndex)
    Text3.Text = Bf(Combo1.ListIndex)
End Sub

Private Sub Command1_Click()
    If Text1.Text <> "" Then
        List1.AddItem Text1.Text, List1.ListCount
        Text1.Text = ""
    End If
End Sub

Private Sub Command2_Click()
    If List1.ListIndex <> -1 Then
        List1.RemoveItem List1.ListIndex
    End If
End Sub

Private Sub Command3_Click(Index As Integer)
    With CommonDialog1
        Select Case Index
            Case 0
                    .Filter = "WAVE (*.wav)|*.wav"
                    .ShowOpen
                    Text3.Text = .filename
            Case 1
                    .Filter = "MIDI (*.mid;*.rmi;*.smf)|*.mid;*.rmi;*.smf"
                    .ShowOpen
                    Text4.Text = .filename
        End Select
    End With
End Sub

Private Sub Command4_Click()
    If List1.ListCount > 1 Then
        Gamestart
    Else
        MsgBox "プレイヤーを2名以上登録してください", vbInformation, "ご注意"
    End If
End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
    Playbgm (1)
    End
End Sub

Private Sub Text2_Change()
    Bc(Combo1.ListIndex) = Text2.Text
End Sub

Private Sub Text3_Change()
    Bf(Combo1.ListIndex) = Text3.Text
End Sub
```

《リスト3》『ビーパチ君win』のModuleのプログラム・リスト

```
Declare Function mciExecute Lib "winmm.dll" (ByVal lpstrCommand As String) As Long
Declare Function mciSendString Lib "winmm.dll" Alias "mciSendStringA" (ByVal lpstrComman
d As String, ByVal lpstrReturnString As String, ByVal uReturnLength As Long, ByVal hwndC
allback As Long) As Long
Declare Function sndPlaySound Lib "winmm.dll" Alias "sndPlaySoundA" (ByVal lpszSoundName
 As String, ByVal uFlags As Long) As Long

Public Bc(3) As String, Bf(3) As String
Private Bs As String
Private Bn As Integer, Pn As Integer, P As Integer
Private Bgmf As Boolean

Sub Main()
    Dim i As Integer
    Load Form1
    Load Form2
    For i = 0 To 3
        Form1.Combo1.AddItem "ボタン" + Str(i + 1), i
    Next i
    Form1.Combo1.ListIndex = 0
    Form1.Show
End Sub

Sub Gamestart()
    Dim i As Integer
    Form2.List1.Clear
    For i = 0 To Form1.List1.ListCount - 1
        Form2.List1.AddItem Form1.List1.List(i), i
    Next i
    Bs = ""
    Bn = 1
    Pn = 1
    P = 0
    For i = 0 To 3
        Form2.Command1(i).Caption = Bc(i)
    Next i
    Form2.Label1.Caption = Form2.List1.List(P) + "さんの番"
    Playbgm (0)
    Form1.Hide
    Form2.Show
End Sub
```


★Dr.Dの「D」は「どん兵衛」の略ですか?(大阪府河内長野市・**よっち16歳**)……**【つぐ美**:ド…Dr.どん兵衛…プッ。**Dr.D**:こ・こら!なにを笑っておるのじゃ!!**影**:年越しは「緑のた○き」じゃなくてちゃんと「どん兵衛」だったんですよね。**Dr.D**:ちがうと言っておるじゃろ!!**】**

```
Sub Keycheck(ByVal Index As Integer)
    Dim ret As Long
    ret = sndPlaySound(Bf(Index), &H3)
    If Bn = Pn Then
        Bs = Bs + LTrim(Str(Index))
        Bn = Bn + 1
        Pn = 1
        P = (P + 1) Mod Form2.List1.ListCount
        Form2.Label1.Caption = Form2.List1.List(P) + "さんの番"
    Else
        If Index <> Val(Mid(Bs, Pn, 1)) Then
            Pn = 1
            MsgBox "残念！" + Form2.List1.List(P) + "さん、脱落～", vbExclamation, "間違
い"
            Form2.List1.RemoveItem (P)
            P = P Mod Form2.List1.ListCount
            Form2.Label1.Caption = Form2.List1.List(P) + "さんの番"
            If Form2.List1.ListCount = 1 Then
                MsgBox "天晴！" + Form2.List1.List(P) + "さん、お見事～", vbInformation,
"優勝"
                Playbgm (1)
                Form1.Show
                Form2.Hide
            End If
        Else
            Pn = Pn + 1
        End If
    End If
End Sub

Sub Playbgm(ByVal F As Integer)
    Dim ret As Long
    Dim retstr As String * 80
    If Form1.Text4.Text = "" Then Exit Sub
    Select Case F
        Case 0
            Bgmf = False
            If mciSendString("open " + Form1.Text4.Text + " alias bgm", vbNullString, 0,
0) = 0 Then
                If mciSendString("play bgm notify", vbNullString, 0, 0) = 0 Then
                    Bgmf = True
                Else
                    ret = mciExecute("close bgm")
                End If
            End If
        Case 1
            If Bgmf = True Then
                ret = mciExecute("stop bgm")
                ret = mciExecute("close bgm")
                Bgmf = False
            End If
        Case 2
            If Bgmf = True Then
                If mciSendString("status bgm mode", retstr, 80, 0) = 0 Then
                    If Left(retstr, 7) <> "playing" Then
                        ret = mciExecute("seek bgm to start")
                        ret = mciExecute("play bgm notify")
                    End If
                End If
            End If
    End Select
End Sub
```

★ベーマガって電波新聞社の雑誌ですよね。だから電波系の雑誌…などと呼ぶと，なんか危なそう(笑)。(茨城県古河市・**年齢不相応38歳**)
……【**影**：応用編で，仕事に行くときは「今日は電波だから」。名刺渡すときも「電波の○×です」。"新聞社"を取ると怪しさ大爆発？】

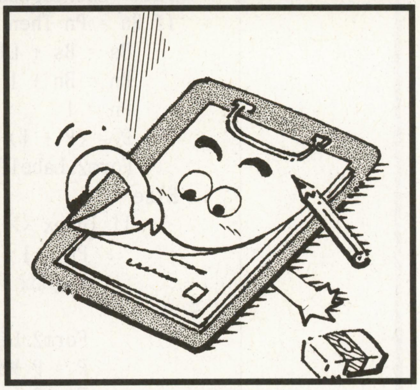
Windows95/98(Visual Basic V5.0)用

クリップボードの拡張補助プログラム

Cliper

（クリッパー）

鈴木　善也(16歳)



最初に

Windows98CD-ROM内に「クリップトレイ」というソフトがあるが，使い勝手が非常に悪い（字が全部英語，日本語使用不可，等）と思い，このソフトを参考に，自分なりに改良し機能も強化したのが「Cliper」です。

内　容

任意のファイル内容を一発でクリップボードにコピーできる優れものです。

対応ファイルは，TEXT形式(＊.txt)，BMP形式（＊.bmp），GIF形式（＊.gif），JPEG形式（＊.JPG）です。

使いかた

はじめて起動させると，プログラムと同じフォルダに“files”フォルダが作られるので，この中に登録したいファイルを保存してください。

登録方法は，編集(E)→登録(R)をクリック。後はウィザードもどきに操作してください。「クリップボード」ボタンを押すと，クリップボードの中身をTEXT形式で保存して登録することができます。最大10個までファイルを登録できます。

コピー方法は，コピー(C)→コピーしたい見出しをクリック。後は「メモ帳」「ペイント」等でクリップボードの中身を貼り付けるだけです。

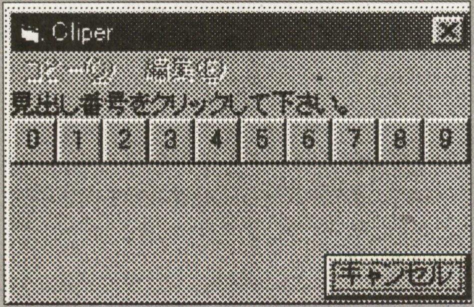
《第1表》変数表

FileN( )………	ファイル名
Title( )………	見出し
I …………………	見出し番号
MyPath ……	起動パス
De ……………	削除モードか否か
FName………	保存ファイル名
A,B,P ………	雑用

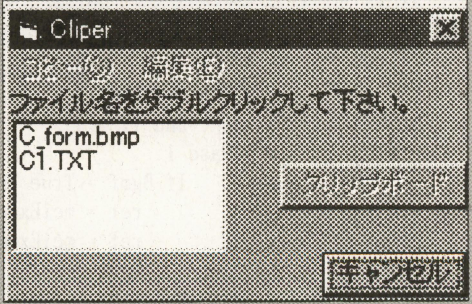
登録内容を消すときは，上書き登録するか，Delキーを押します。何か登録されている見出し番号は太字になっています。

入力時の注意点

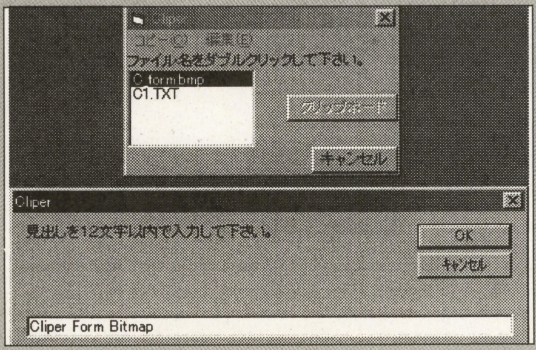
cmdNum(0)～(9).Captionには，



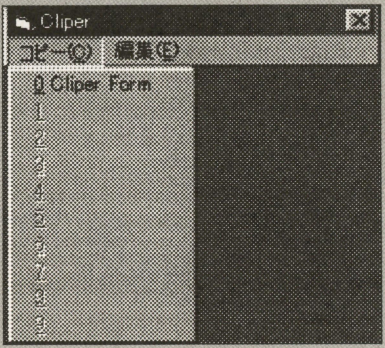
◀《写真1》「編集」→「登録」で，ファイルを登録したい番号を選ぼう



▶《写真2》あらかじめ「files」フォルダにコピーしたファイルが表示されるので，登録したいファイル名をダブルクリックする



◀《写真3》登録する際の見出しを入力すれば登録完了



▶《写真4》呼び出すときは，「コピー」をクリックして一覧から選ぶだけでOK。クリップボードにコピーされる。

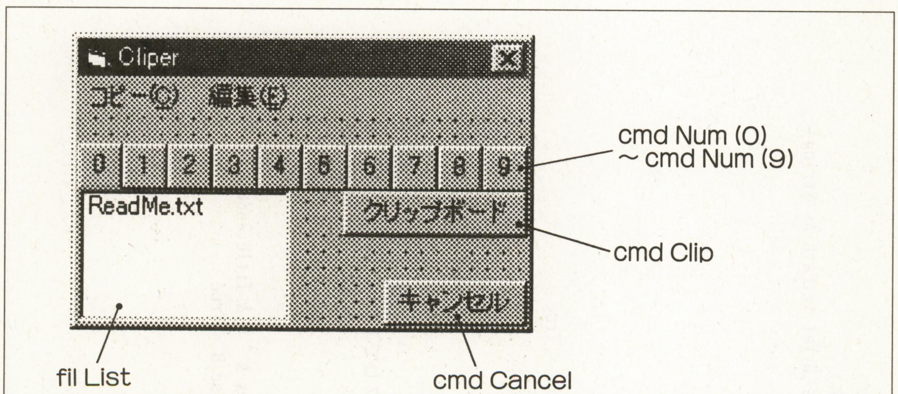
★200(以下略)。(宮城県石巻市・NAK26歳)……【**影**：200…点満点とったら編集長が私にiMacを買ってくれる約束をした，の略か。よく知ってたな。**編集長**：誰が，いつ，そんな約束したのかね？**編**：だいたい，200点満点ってなんのことなんですか？**影**：まだ未定。**編**：……。】

《第2表》プロパティの設定

フォームの設定	
BorderStyle	固定（実線）
Caption	Cliper
ClipControls	False
Height	2160
Left	0
MaxButton	False
MinButton	False
ScaleMode	ピクセル
StartUpPosition	手動
Top	0
Width	3390
コマンドボタンの設定	
Enabled	False
Height	22
Name	cmdNum
Top	13
Width	22
Cancel	True
Caption	キャンセル
Height	22
Left	150
Name	cmdCance
Top	78
Width	70
Caption	クリップボード
Height	22
Left	130
Name	cmdNumClip
Top	35
Width	90
ファイルリストボックスの設定	
Height	66
Left	0
Name	filList
Pattern	＊.txt,＊.bmp,＊.gif,＊.jpg
Width	105
ラベルの設定	
Appearance	フラット
AutoSize	True
ForeColor	&H80000008&
Name	lblInfo
Left	0
Top	0
UseMnemonic	False

《第3表》メニューの設定

Caption	Name	Enabled	Index	Shortcut
コピー（&C）	mnuCopy			
…&0	mnuCopyNum	False	0	
編集（&E）	mnuEdit			
…登録（&R）	mnuEditX		0	
…削除（&D）	mnuEditX		1	{DEL}



《第1図》Formの配置図

Indexと同じ値を入力します。.Leftは右から順に，0，22，44…とします。

mnuCopyNumのIndexを設定するのも忘れないでください。

CHECKER FLAG

編：なかなか便利なツールですね。見出しがつけられるから，何番に何を登録したのかもわかりやすいです。

Dr.D：うむ。クリップボードを拡張するツールはいくつか見かけるが，見やすさという点においてはなかなかのものじゃ。見出しはもうちょい長い名前をつけられると便利じゃな。

影：ファイルをドラッグ&ドロップするだけで登録できるようになると便利だなぁ。いったん登録ファイルをテキストに変換してデータを持つんだったら，元のファイルを消したりする危険性はないと思うんだけど，どうかな？

▶ 具体的な使用例

VBでよく使うAPI宣言や関数などをテキスト・ファイルにして登録し，プログラム入力時に貼り付ける，というのはどうでしょうか。

GIFやJPEGファイルを登録し「ペイント」で貼り付けてから保存すればファイル形式の変換が可能です。

▶ 最後に

あえて“files”フォルダ内のファイルしか登録できないようにした理由は，登録されたファイルが移動・削除されるのを少しでも防ぐためです。

ご意見，ご感想をE-mailでお待ちしております。

yoshiya@mbf.sphere.ad.jp

★参考にしたもの

・tools¥reskit¥desktop¥cliptray.exe



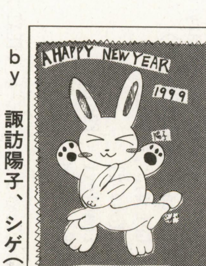
評…見てるのかな…？（つぐ美）　by ともこざる



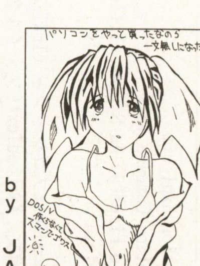
評…ってこんなにコワイっけ？（影）　by 梅井一也



評…え？本命…？（つぐ美）　by 森宇玲奇



評…親子で合作！遅くなってゴメン（つぐ美）　by 諏訪陽子、シゲ（母）



評…2台目は自作にチャレンジ！（影）　by JAM

★最近ふと思ったんだけど，暇なときなぜかベーマガを読んでいます。不思議にあきないんですよねー。（広島県安芸郡・林　俊文17歳）
……【影：「やめられないとまらない，かっ○えびせん」のように！編：するめみたいですね。影：暗記するぐらい読みつくしてくれ。】

『Cliper』のプログラム・リスト

```
Option Explicit
Option Compare Text
Dim FileN(9) As String, Title(9) As String * 12, MyPath As String, I As Integer, De As B
oolean

'LoadTextプロシージャ (TEXTファイルのロード)
'構文：X$=LoadText(ファイル名)
'(変数X$にロードされた内容が代入される。)
Private Function LoadText(ByVal txtPath As String) As String
    Dim FData As String
    Open txtPath For Binary As #1
    FData = Space(LOF(1))
    Get #1, , FData
    Close #1
    LoadText = FData
End Function

'SaveTextプロシージャ (TEXTファイルのセーブ)
'構文：SaveText(セーブしたい内容,ファイル名)
Private Sub SaveText(ByVal FData As String, ByVal txtPath As String)
    Open txtPath For Binary As #1
    Put #1, , FData
    Close #1
End Sub

Private Sub NumShow()
    Dim A As Integer
    For A = 0 To 9
        cmdNum(A).Visible = True
        If De = False Then cmdNum(A).Enabled = True
    Next
    cmdClip.Visible = False
    filList.Visible = False
    mnuCopy.Enabled = False
    mnuEdit.Enabled = False
    Form1.Height = 2160
    lblInfo.Caption = "見出し番号をクリックして下さい。"
End Sub

Private Sub Renew(ByVal Index As Integer)
    Dim B As Boolean
    mnuCopyNum(Index).Caption = "&" & Index & " " & Title(Index)
    If FileN(Index) = "" Then B = False Else B = True
    mnuCopyNum(Index).Enabled = B
    cmdNum(Index).Enabled = B
    cmdNum(Index).FontBold = B
End Sub

Private Sub cmdCancel_Click()
    mnuCopy.Enabled = True
    mnuEdit.Enabled = True
    Form1.Height = 600
End Sub

Private Sub cmdNum_Click(Index As Integer)
    Dim A As Integer
    If De = True Then
        If MsgBox(Title(Index) & "を削除してよろしいですか?", vbYesNo, "Cliper") = vbYe
s Then
            Title(Index) = "": FileN(Index) = "": Renew Index
        End If
        cmdCancel_Click
    Else
        I = Index
        For A = 0 To 9
            cmdNum(A).Visible = False
        Next
        If Clipboard.GetFormat(vbCFText) Then cmdClip.Enabled = True Else cmdClip.Enable
d = False
        cmdClip.Visible = True
        filList.Visible = True
        lblInfo.Caption = "ファイル名をダブルクリックして下さい。"
    End If
End Sub

Private Sub cmdClip_Click()
    Dim FName As String, P As String
    On Error GoTo R
    FName = InputBox("ファイル名を入力して下さい。", "名前を付けて保存")
    If FName = "" Then Exit Sub
    FName = FName & ".txt"
    P = filList.Path & "¥" & FName
    If Dir(P) <> "" Then
        If MsgBox("同名のファイル" & "が存在します。上書きしますか?", vbYesNo, "名前を
付けて保存") = vbNo Then Exit Sub
    End If
    SaveText Clipboard.GetText, P
    filList.filename = FName
    Exit Sub
R:
    MsgBox Err.Description, vbCritical, "名前を付けて保存"
End Sub

Private Sub filList_DblClick()
Inp:
    Title(I) = InputBox("見出しを12文字以内で入力して下さい。", "Cliper")
    If Title(I) Like "*&*" Then
        MsgBox "[&]は使えません。", vbExclamation, "Cliper"
        GoTo Inp
    End If
    If Title(I) = "            " Then FileN(I) = "" Else FileN(I) = filList.filename
```


★先日，本屋でスーパーファンタジー文庫を見ていたら，ベニー松山氏が書いた本があった。題名は「隣り合わせの灰と青春」。ウィザードリィの小説版。お金がなくて買えなかった。(神奈川県横浜市・**三崎幸希20歳**)……**【影：う～ん，みんなずいぶん人相が変わって…まぁ…。】**

```
End Sub

Private Sub mnuEditX_Click(Index As Integer)
        If Index = 0 Then De = False Else De = True
        NumShow
End Sub
```

評…次回はアドレス書いてね（つぐ美）



by　KARASU

評…個人的にピエロさんが…（影）



by　松田（嬉）ばんれい

評…うう－ん…。色っぽい…（影）



by　ESTINA

評…毎号が記念日!?（編）



by　御茶目菜子

評…どうなんでしょうか？（編）



by　加藤義啓

評…新しいバイト見つかった？（つぐ美）



by　鈴木真理子

評…王子様もよろしく♥（つぐ美）



by　ココフィーユ

評…おかえりなさい！（つぐ美）



by　コレキヨだよん☆

```
        Renew I
        cmdCancel_Click
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Dim A As Integer
    Form1.Height = 600
    For A = 1 To 9
        Load mnuCopyNum(A)
        mnuCopyNum(A).Caption = "&" & A
    Next
    filList.Top = 13
    MyPath = App.Path
    If Right(MyPath, 1) <> "¥" Then MyPath = MyPath & "¥"
    If Dir(MyPath & "files", vbDirectory) = "" Then MkDir MyPath & "files"
    filList.Path = MyPath & "files"
    If Dir(MyPath & "cliper.dat") = "" Then Exit Sub
    Open MyPath & "cliper.dat" For Input As #1
    For A = 0 To 9
        Input #1, Title(A), FileN(A)
    Next
    Close #1
    For A = 0 To 9
        Renew A
    Next
End Sub

Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
    Dim A As Integer
    Open MyPath & "cliper.dat" For Output As #1
    For A = 0 To 9
        Write #1, Title(A), FileN(A)
    Next
    Close #1
    End
End Sub

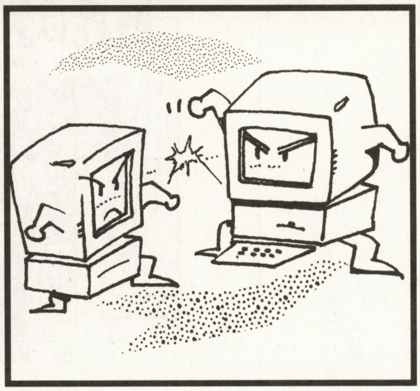
Private Sub mnuCopyNum_Click(Index As Integer)
    Dim P As String
    On Error GoTo E
    P = filList.Path & "¥" & FileN(Index)
    Clipboard.Clear
    If Right(FileN(Index), 3) = "txt" Then
        If Dir(P) = "" Then Err.Raise Number:=52
        Clipboard.SetText LoadText(P)
    Else
        Clipboard.SetData LoadPicture(P)
    End If
    Exit Sub
E:
    MsgBox Err.Description, vbCritical, "Cliper"
```

★この名前，祐も輔も「タスク」という読みがある(ATOK10で確認)。(岩手県盛岡市・**藤田祐輔21歳**)……【**影**：じゃあ今日からキミは「たすくたすく」だ。名前の読みを聞かれたときのフェイントに使える。**編**：使ってどうするんです？**影**：楽しいじゃん。**編**：……。】

アイコン同士を対決させよう

戦闘（せんとう）システム2

Naokiti（13歳）



内 容

アイコンファイル同士を戦わせるゲームです。97年10月号の「対決！SPRITE」と同じようなものです。

アイコンファイルをいっぱい作って対戦させると，おもしろさ１万倍！ 最強のキャラクターは自分で探してみてください。

遊びかた

F5 を押すか［Game］-［Start］を選択して，［1P入力］と出たら，ファイルのリストが出てくる。それで，適当なアイコンを選択して，読み込みボタンを押すと，パラメータと円グラフが表示される。これを適当に見たら，閉窓ボタンを押す。するとOKと出て，2Pの入力に入る。

同じように選択したら，バトルスタート！ 戦います。通常は交代交代で進むけど，再攻撃や必殺の一撃とかがあって大逆転も…。

それで，２分の時間オーバーか，どちらかが死ぬと結果が表示されて１試合終了。あと，言い忘れたけど同キャラ対決も可能です。

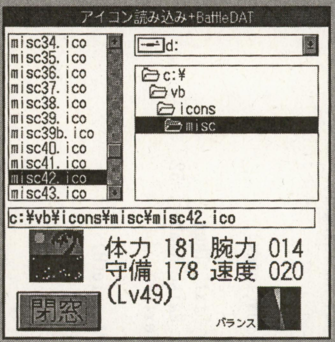
打ち込みかた

フォームをデザインして，コメントを参考に打ち込む！ Win95ではAPIのところを変える必要があります（と思う）。

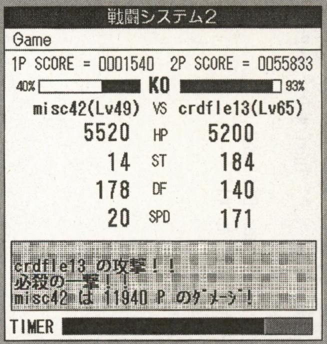
改造については，例えばダメージの計算方法を変えてみたり，メッセージが「スッ」とスクロールするようにしたり…。チームバトルにするというのも面白いでしょう。

言いたいこと

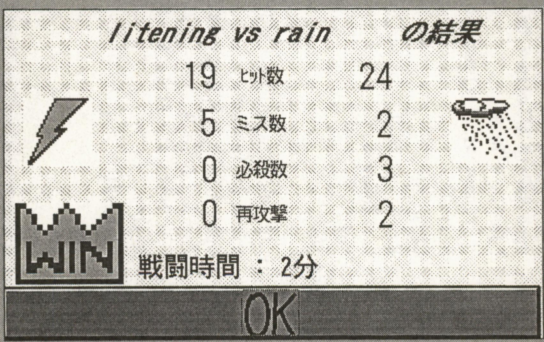
戦闘システム２というのは，僕が「地雷でどんどん（97/12号）」と同じ頃につくったパラメータを自分で振り分けて戦わせるゲームです。同じようなもので１もあるのですが，それを記録していたFDが壊れてしまいました（最悪）。このバージョンは97年10月号の「対決！SPRITE」を見て「あっ，これをアイコンでやろう！」と思って，改造しました。



◀《写真１》戦わせるアイコンを選ぼう

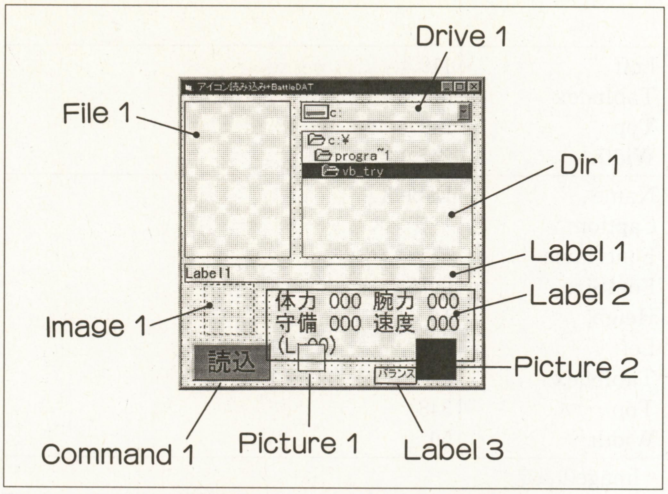


◀《写真２》パラメータに応じてオートで戦う。crdfle13の攻撃がヒット！

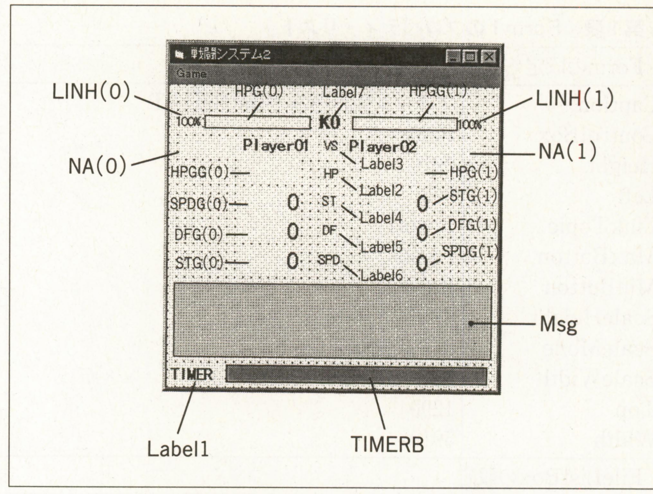


◀《写真３》最後に戦闘結果が表示される

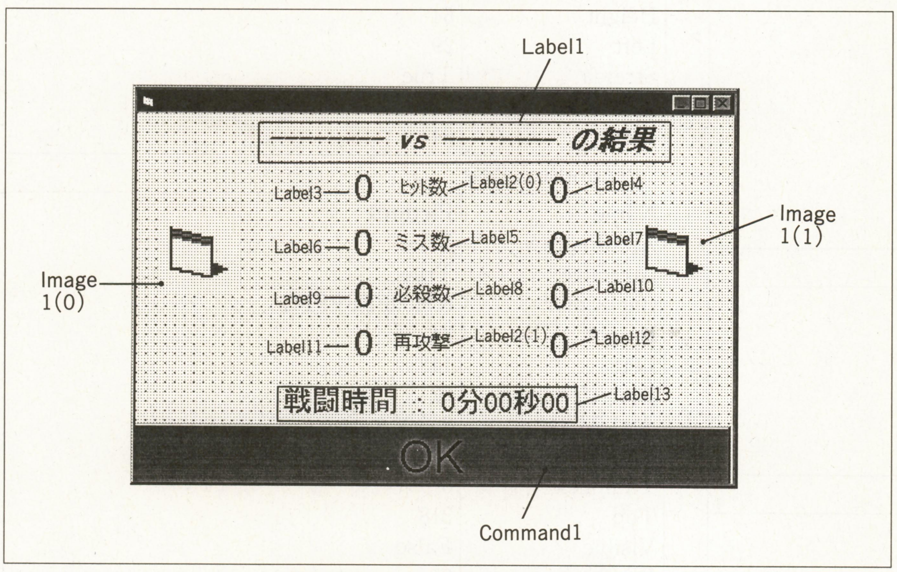
★コーンスープを買った。粒が出るように振った。よく振った。さらに振った。飲んだ！しかし，粒無しだった…。（群馬県伊勢崎市・三井雄貴14歳）……【編：せっかくの努力が虚しく終わった瞬間ですね…。影：あの中に残る粒コーン，くやしいよなぁ。1度は缶切り使って…。】



《第１図》Form１のフォーム配置図



《第２図》Form２のフォーム配置図



《第３図》Form３のフォーム配置図

CHECKER FLAG

編：アイコンだけでなく，ビットマップも使えるといいですね。キャラクターを描いて対決させるというとまたゲームのイメージが変わると思いますよ。

Dr.D：最初に読みに行くディレクトリがないと問答無用でエラーになるのは改善してほしかったのぉ。

その改造により，かなり無駄が省けました。一番苦労したところは，読み込みのフォームのところでした（それまでのファイル読み込みには，InputBoxを使っていたので）。

BMに載っていたゲームの移植と改造をしていたので，投稿が遅れましたが，最後にひとつ。「BM充実のためにも，ぜひみなさん，ゲーム，実用問わず自分の自信作をぶつけよう！」

★参考にしたもの

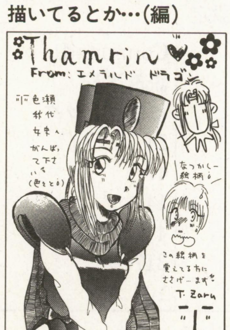
・BMのChecker Flag（自分の）
　＊ウエイトの上手なかけかた
・ＢＭ97年10月号　P.88「対決！SPRITE」
　石田　皓之 氏
　＊このバージョンを作った理由
・Visual Basic チャレンジブック
　前田 明／明日香出版社
　＊読み込みフォームはこれを見て作った。
・ＶＢ研（第３部）。
　＊その他いろいろ，役に立った

評…載っちゃうのがベーマガ（影）



by　佐藤まっく

評…商業誌の方でイラスト描いてるとか…（編）



by　ともこざる

評…日記的マンガ，実は好き…（影）



by　中西ジロー

評…がんばれ！（Dr.D）



by　藤河てい

評…全部集めるのは…ね…（つぐ美）



by　蒼露羅夢

★ベーマガ買い続けて15年。そろそろここに載ってもいいころとみた。（広島市・石原裕也26歳）……【**影**：1か月だろうが，15年だろうが，載るときゃ載る。ようは気合！**編**：気合ですか？影さんの気分の間違いじゃないですか？**影**：それが気合。**編**：はぁ…。**影**：で，載ったぞ。】

《第1表》Form1のプロパティ・リスト

Formの設定	
Caption	アイコン読み込み＋BattleDAT
ControlBox	False
Height	5970
Left	975
LinkTopic	Form1
MaxButton	False
MinButton	False
ScaleHeight	371
ScaleMode	3 - ピクセル
ScaleWidth	386
Top	1290
Width	5910
FileListBoxの設定	
Name	File1
FontName	標準ゴシック
Height	200
Left	4
Pattern	*.ico
TabIndex	2
Top	8
Visible	True
Width	136
DriveListBoxの設定	
Name	Drive1
FontName	標準ゴシック
Height	26
Left	153
Top	9
Width	220
DirListBoxの設定	
Name	Dir1
FontName	標準ゴシック
Height	162
Left	154
TabIndex	1
Top	46
Width	220
Labelの設定	
Name	Label1
BorderStyle	1 - 実線
Caption	Label1
FontName	標準ゴシック
FontSize	15
Height	24
Left	4
TabIndex	3
Top	216
Width	366
Name	Label2
Caption	体力 000 腕力 000 守備 000 速度 000 (Lv00)
FontName	標準ゴシック
FontSize	21
Height	84
Left	119
TabIndex	5
Top	249
Width	247
Name	Label3
Caption	バランス
FontName	標準ゴシック
FontSize	9.75
Height	14
Left	251
TabIndex	8
Top	348
Width	50
Imageの設定	
Name	Image1
Height	64
Left	29
Stretch	True
Top	242
Width	64
PictureBoxの設定	
Name	Picture1
AutoRedraw	True
AutoSize	True
BackColor	&H00FFFFFF&
Height	34
Left	149
ScaleHeight	32
ScaleMode	3 - ピクセル
ScaleWidth	33
TabIndex	6
Top	318
Visible	False
Width	35
Name	Picture2
BackColor	&H00000000&
Height	52
Left	301
ScaleHeight	50
ScaleMode	3 - ピクセル
ScaleWidth	50
TabIndex	7
Top	311
Width	52
Commandの設定	
Name	Command1
Caption	読み込み
FontName	標準ゴシック
FontSize	24
Height	47
Left	14
TabIndex	4
Top	317
Width	100

《第2表》Form 2のプロパティ・リスト

Commandの設定	
Name	Command1
Caption	OK
FontName	Arial
FontSize	27.75
Height	55
Left	-3
TabIndex	13
Top	259
Width	501
Imageの設定	
Image1(0)	
Name	Image1
Height	64
Index	0
Left	18
Picture	(アイコン)
Stretch	True
Top	82
Width	64
Image1(1)	
Name	Image1
Height	64
Index	1
Left	416
Picture	(アイコン)
Stretch	True
Top	79
Width	64
Labelの設定	
Label1	
Name	Label1
Alignment	2 - 中央揃え
BackStyle	0 - 透明
Caption	-------- vs -------- の結果
FontBold	True
FontItalic	True
FontName	標準ゴシック
FontSize	18
Height	25
Left	89
Top	8
Width	364
Label2(0)	
Name	Label2
Alignment	2 - 中央揃え
BackStyle	0 - 透明
Caption	ヒット数
FontName	標準ゴシック
FontSize	12
Height	20
Index	0
Left	213
TabIndex	1
Top	53
Width	53
Label2(1)	
Name	Label2
Alignment	2 - 中央揃え
BackStyle	0 - 透明
Caption	再攻撃
FontName	標準ゴシック
FontSize	12
Height	20
Index	1
Left	214
TabIndex	10
Top	182
Width	53
Label3	
Name	Label3
Alignment	1 - 右揃え
BackStyle	0 - 透明
Caption	0
FontName	MS Pゴシック
FontSize	24
Height	32
Left	104
TabIndex	2
Top	45
Width	93
Label4	
Name	Label4
Alignment	1 - 右揃え
BackStype	0 - 透明
Caption	0
FontName	MS Pゴシック
FontSize	24
Height	32
Left	268
TabIndex	3
Top	46
Width	93
Label5	
Name	Label5
BackStyle	0 - 透明
Caption	ミス数
FontName	標準ゴシック
FontSize	12
Height	20
Left	213
TabIndex	4
Top	98
Width	53
Label6	
Name	Label6
Alignment	1 - 右揃え
BackStyle	0 - 透明
Caption	0
FontName	MS Pゴシック
FontSize	24
Height	32
Left	104
TabIndex	5
Top	90
Width	93
Label7	
Name	Label7
Alignment	1 - 右揃え
BackStyle	0 - 透明
Caption	0
FontName	MS Pゴシック
FontSize	24
Height	32
Left	268
TabIndex	6
Top	91
Width	93
Label8	
Name	Label8
BackStyle	0 - 透明
Caption	必殺技
FontName	標準ゴシック
FontSize	12
Height	20
Left	216
TabIndex	7
Top	141
Width	53
Label9	
Name	Label9
Alignment	1 - 右揃え
BackStyle	0 - 透明
Caption	0
FontName	MS Pゴシック
FontSize	24
Height	32
Left	105
TabIndex	8
Top	133
Width	93
Label10	
Name	Label10
Alignment	1 - 右揃え
BackStyle	0 - 透明
Caption	0
FontName	MS Pゴシック
FontSize	24
Height	32
Left	269
TabIndex	9
Top	153
Width	93
Label11	
Name	Label11
Alignment	1 - 右揃え
Caption	0
BackStyle	0 - 透明
FontName	MS Pゴシック
FontSize	24
Height	32
Left	105
TabIndex	11
Top	168
Width	93
Label12	
Name	Label12
Alignment	1 - 右揃え
Caption	0
FontName	MS Pゴシック
FontSize	24
Height	32
Left	269
TabIndex	12
Top	175
Width	93
Label13	
Name	Label13
BackStype	0 - 透明
Caption	戦闘時間：0分00秒00
FontName	標準ゴシック
FontSize	18
Height	25
Left	123
TabIndex	14
Top	227
Width	243

★OFコーナーとは，おおきなふろしきを広げるコーナー。誰かさんのためのコーナーですな。（埼玉県北足立郡・ぶんちょ24歳）……【**編**：ですよね。なかなか的を射た表現ですね。**影**：誰かさん？やっぱつぐ美ちゃんのことでしょ？**編**：自分の過去の発言を考えたことあります？】

《第3表》『戦闘システム2』のプロパティ・リスト

Formの設定	
Name	battle
BorderStype	1 - 固定(実線)
Caption	戦闘システム2
ControlBox	False
FontName	標準ゴシック
FontSize	12
FontTransparent	False
Height	5025
Left	3240
MaxButton	False
ScaleHeight	289
ScaleMode	3 - ピクセル
Top	2340
Width	4890
PictureBoxの設定	
HPG(0)	
Name	HPGG
Height	13
Index	0
ScaleHeight	11
ScaleMode	3 - ピクセル
ScaleWidth	100
TabIndex	1
Top	29
Width	102
HPG(1)	
Name	HPGG
Height	13
Index	1
ScaleHeight	11
ScaleLeft	0
ScaleMode	3 - ピクセル
ScaleWidth	100
TabIndex	2
Top	29
Width	102
TIMERB	
Name	TIMERB
BackColor	&H00C0C0C0&
FontName	標準ゴシック
FontSize	8.25
Height	17
Left	57
ScaleHeight	15
ScalaMode	3 - ピクセル
ScaleWidth	250
TabIndex	16
Top	267
Width	252
Msg	
Name	Msg
AutoRedraw	True
BackColor	&00FFFFC0&
FontBold	True
FontName	標準ゴシック
FontSize	12
Height	70
Left	6
ScaleHeight	68
ScaleLeft	-2
ScaleMode	0 - ユーザー
ScaleWidth	305
TabIndex	12
Top	190
Width	307
Labelの設定	
Label1	
Name	Label1
Caption	TIMER
FontBold	True
FontName	標準ゴシック
FontSize	12
Height	18
Left	4
TabIndex	17
Top	268
Width	51
Label2	
Name	Label2
Caption	HP
FontName	標準ゴシック
FontSize	10.5
Height	15
Left	150
Top	77
Width	13
Label3	
Name	Label3
Caption	VS
FontName	標準ゴシック
FontSize	10.5
Height	15
TabIndex	14
Width	15
Label4	
Name	Label4
Caption	ST
FontName	標準ゴシック
FontSize	10.5
Height	14
Left	148
TabIndex	3
Top	103
Width	16
Label5	
Name	Label5
Caption	DF
FontName	標準ゴシック
FontSize	10.5
Height	15
TabIndex	4
Top	131
Width	14
Label6	
Name	Label6
Caption	SPD
FontName	標準ゴシック
FontSize	10.5
Height	17
TabIndex	5
Top	159
Width	23
NA(0)	
Name	NA
Alignment	1 - 右揃え
Caption	Player01
FontBold	True
FontName	標準ゴシック
FontSize	12
Height	17
Index	0
Left	10
TabIndex	13
Top	49
Width	127
NA(1)	
Name	NA
Caption	Player02
FontBold	True
FontName	標準ゴシック
FontSize	12
Height	17
Index	1
Left	176
TabIndex	15
Top	49
Width	127
STG(0)	
Name	STG
Alignment	1 - 右揃え
Caption	0
FontName	標準ゴシック
FontSize	18
Height	25
Index	0
Left	67
TabIndex	6
Top	99
Width	59
STG(1)	
Name	STG
Alignment	1 - 右揃え
Caption	0
FontName	標準ゴシック
FontSize	18
Height	23
Index	1
Left	193
TabIndex	9
Top	99
Width	58
DFG(0)	
Name	DFG
Alignment	1 - 右揃え
Caption	0
FontName	標準ゴシック
FontSize	18
Height	25
Index	0
Left	67
TabIndex	7
Top	127
Width	59
DFG(1)	
Name	DFG
Alignment	1 - 右揃え
Caption	0
FontName	標準ゴシック
FontSize	18
Height	25
Index	1
Left	192
TabIndex	10
Top	127
Width	59
SPDG(0)	
Name	SPDG
Alignment	1 - 右揃え
FontName	標準ゴシック
FontSize	18
Height	25
Index	0
Left	67
TabIndex	8
Top	155
Width	59
SPDG(1)	
Name	SPDG
Alignment	1 - 右揃え
FontName	標準ゴシック
FontSize	18
Height	25
Index	1
Left	192
TabIndex	11
Top	156
Width	59
メニューの設定	
キャプション	名前
Game	mnuGame
・・・・Start(&S)	mnuStart
・・・・Quit(&Q)	mnuEnd

★暇だから書いている。が,明日はテストどうしよう。やはり影さんのようにカンでいこう。(大分県速見郡・村田康幸15歳)……【編：明日テストじゃ,ぜんぜん暇なんてナイじゃないですか。つぐ美：影さんのように,なんて言ってたら後で後悔しちゃうわよ！影：失礼な！】

《リスト1》Form1のプログラム・リスト

```
Dim OSA As Integer, CHE As Integer

Sub File1_Click ()
Label1.Caption = Dir1.Path & "¥" & File1.List(File1.ListIndex)
Image1.Picture = LoadPicture(Label1.Caption)
End Sub

Sub Drive1_Change ()
On Error Resume Next
    'ChDrive Drive1.Drive
    Dir1.Path = Drive1.Drive
End Sub

Sub Dir1_Change ()
    'ChDir Dir1.Path
    File1.Path = Dir1.Path
End Sub

Sub Label1_Click ()
End Sub

Sub Label2_Click ()
End Sub

Sub Image1_Click ()
End Sub

Sub Picture1_Click ()
End Sub

Sub Picture2_Click ()
End Sub

Sub Command1_Click ()
On Error GoTo MUKOU
If OSA = 1 And CHE = 0 Then Exit Sub '待ての時にはしない
If OSA = 2 Then Exit Sub              '予期せぬバグ対策
OSA = OSA + 1
If OSA = 2 Then GoTo UNL              '閉窓の時の処理
Picture1.Picture = LoadPicture(Label1.Caption)
Command1.Caption = "待て"
For I = 0 To 31
  For J = 0 To 31
    ret = Picture1.Point(I, J)
    For K = 0 To 15
      If ret = QBColor(K) Then Exit For '何番の色か調査
    Next
    col = K Mod 16
    Select Case (I * 32 + J) Mod 11   'どのパラメータ？
    Case 0, 6, 8: hp = hp + col
    Case 1, 4, 9: st = st + col
    Case 2, 7, 10: df = df + col
    Case 3, 5: sp = sp + col
    End Select
  Next
  hp = (hp Mod 190): st = (st Mod 190)
  df = (df Mod 190): sp = (sp Mod 190)
Next
hp = hp + 10: st = st + 10: df = df + 10: sp = sp + 10
'パラメータの特別ボーナス
If hp > 185 Then hp = 185 - (185 - hp) * 4
If st > 185 Then st = 185 - (185 - st) * 4
If df > 185 Then df = 185 - (185 - df) * 4
If sp > 185 Then sp = 185 - (185 - sp) * 4
If hp = 241 Then hp = 250: hpg = "MAX" Else hpg = Format(hp, "000")
If st = 241 Then st = 250: stg = "MAX" Else stg = Format(st, "000")
If df = 241 Then df = 250: dfg = "MAX" Else dfg = Format(df, "000")
If sp = 241 Then sp = 250: spg = "MAX" Else spg = Format(sp, "000")
msg = "体力 " & hpg & " 腕力 " & stg
msg = msg & " 守備 " & dfg & " 速度 " & spg
'レベルを調べる
lv = Int((hp + st + df + sp) / 8)
If lv < 10 Then lvg = " " & lv Else lvg = lv
msg = msg & " (L" & Right$("v" & lvg, 3) & ")"
LEVE = "(L" & Right$("v" & lvg, 3) & ")"
label2.Caption = msg
TOT = (hp + st + df + sp)
'偏りを円グラフに
For I = 1 To TOT * 3
  Select Case I ¥ 3
  Case 1 To hp: col = QBColor(9)
  Case hp + 1 To st + hp: col = QBColor(10)
  Case hp + st + 1 To hp + st + df: col = QBColor(12)
  Case Else: col = QBColor(14)
  End Select
  Picture2.Line (25, 25)-Step(25 * Cos(((120 / TOT * I) - 90) / 180 * 3.14159265
), 25 * Sin(((120 / TOT * I) - 90) / 180 * 3.14159265)), col
  DoEvents
Next
'情報をGlobalに渡す
fulln = Label1.Caption
NAMA = Left$(File1.List(File1.ListIndex), Len(File1.List(File1.ListIndex)) - 4)
HIT = hp * 20: POW = st: DEF = df: SPE = sp
DoEvents: CHE = 1
Command1.Caption = "閉窓"
Exit Sub
UNL:
ONFLG = 1
Unload Form1
Exit Sub
MUKOU:
Exit Sub
End Sub
```

《リスト2》Form2のプログラム・リスト

```
Sub Form_Load ()
End Sub

Sub Command1_Click ()
  Unload Form2
End Sub

Sub Image1_Click (Index As Integer)
End Sub

Sub Image2_Click ()
End Sub

Sub Label1_Click ()
End Sub

Sub Label2_Click (Index As Integer)
End Sub

Sub Label3_Click ()
End Sub

Sub Label4_Click ()
End Sub

Sub Label5_Click ()
End Sub

Sub Label6_Click ()
End Sub

Sub Label7_Click ()
End Sub

Sub Label8_Click ()
End Sub

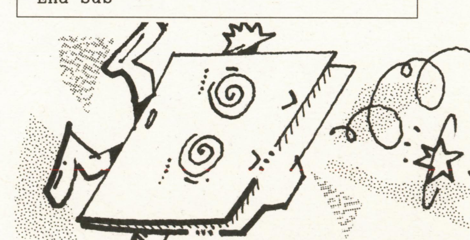
Sub Label9_Click ()
End Sub

Sub Label10_Click ()
End Sub

Sub Label11_Click ()
End Sub

Sub Label12_Click ()
End Sub

Sub Label13_Click ()
End Sub
```



★プラモデルを改造する技術があれば，PCのケースにレリーフを入れたりできそうです。ちょっと勇気がいりますけど。(静岡県焼津市・松本健一26歳)……【影：この世にひとつの自分専用ケースってとこだな。…私の爆風でささくれた感じがイカスこのケースなんか…。】

《リスト3》『戦闘システム2』のプログラム・リスト

```
'
'  ┌──────────────────────┐
'  ¦ Naokiti  BM 第３回投稿作品  ¦
'  ¦     戦 闘 シ ス テ ム 2      ¦
'  ¦             BM Ver.          ¦
'---------------------------------------
'変数の宣言
Dim MSGM(4) As String, FN(1) As String
Dim HP(1) As Integer, ST(1) As Integer
Dim DF(1) As Integer, SPD(1) As Integer
Dim MHP(1) As Integer, NAMAE(1) As String
Dim SCR(1) As Long
'ＡＰＩの宣言
Declare Function Gettickcount Lib "User" () As Long
'↑いろいろな時間を計測するため
Declare Sub sndplaySound Lib "MMSystem" (ByVal cmd$, ByVal D3%)
'↑音を出すため
Declare Function mciSendString% Lib "MMSystem" (ByVal cmd$, ByVal ret$, ByVal re
tlen%, ByVal h%)
'↑音楽の再生をするため

Sub Form_Load ()
On Error GoTo ERR1
Open "BATTLESP.SCR" For Input As #1
Input #1, SCR(0)
Input #1, SCR(1)
Close #1
Exit Sub
ERR1: 'たいていはファイル無し
Open "BATTLESP.SCR" For Output As #2
Print #2, 0
Print #2, 0
Close #1
Close #2
Exit Sub
Resume
End Sub

Sub HPG_Click (Index As Integer)
End Sub

Sub TIMERB_Click ()
End Sub

Sub Msg_Click ()
End Sub

Sub Label1_Click ()
End Sub

Sub Label2_Click ()
End Sub

Sub Label3_Click ()
End Sub

Sub Label4_Click ()
End Sub

Sub Label5_Click ()
End Sub

Sub Label6_Click ()
End Sub

Sub Label7_Click ()
End Sub

Sub NA_Click (Index As Integer)
End Sub

Sub STG_Click (Index As Integer)
End Sub

Sub DFG_Click (Index As Integer)
End Sub

Sub SPDG_Click (Index As Integer)
End Sub

Sub LINH_Click (Index As Integer)
End Sub

Sub mnuGame_Click ()
End Sub

Sub mnuStart_Click ()
ReDim PARA(1, 3) As Integer
Dim Start As Long
MsgBox "GAME START!!"
For A = 0 To 1
MsgBox A + 1 & "P 入力"
POWSET
'データを受け取り、表示する
NAMAE(A) = NAMA: FN(A) = fulln
HP(A) = HIT: MHP(A) = HIT
ST(A) = POW: DF(A) = DEF: SPD(A) = SPE
NA(A).Caption = NAMA & LEVE
HPG(A).Cls: HPG(A).Print Right$("     " & HP(A) & "0", 5)
STG(A).Caption = ST(A)
DFG(A).Caption = DF(A)
SPDG(A).Caption = SPD(A)
HPG(A).ForeColor = RGB(0, 0, 127)
LINH(A).Caption = "100%"
MsgBox "OK."
DoEvents
Next
Col = QBColor(9)
E = .001
HPG(0).ForeColor = RGB(0, 0, 0)
HPG(1).ForeColor = RGB(0, 0, 0)
HPG(0).Cls: HPG(0).Print "  REA"
HPG(1).Cls: HPG(1).Print "DY?"
HPGG(0).Cls: HPGG(1).Cls: TIMERB.Cls
For I = 0 To 100
  HPGG(0).Line (I, 0)-(I, 11), RGB(127, 127, 0)
  HPGG(1).Line (100 - I, 0)-(100 - I, 11), RGB(127, 127, 0)
  TIMERB.Line (0, 0)-(I * 2.5, 15), RGB(0, 0, 255), BF
  For J = 1 To 50: DoEvents: Next  '※ここは機種ごとに変更
Next
Beep
For I = 0 To 1: HPG(I).ForeColor = RGB(0, 0, 127): Next
Call Form_Paint
MsgBox "GO!!"
'戦闘準備
ret = mciSendString("Open a:¥windows¥mmdata¥passport.mid alias bgm", "", 0, 0)
'※上は機種ごとに変更する必要があります。(例: "Open c:¥windows¥…")
ret = mciSendString("Play bgm", "", 0, 0)
DoEvents
CurrentX = 6: CurrentY = 5: Print "1P SCORE = " & Format(SCR(0), "0000000")
CurrentX = 166: CurrentY = 5: Print "2P SCORE = " & Format(SCR(1), "0000000")
' 戦闘中
Start = Gettickcount() '時間の計測
If SPD(0) < SPD(1) Then Geki = 1 Else Geki = 0

KOU_STT:
MSGPRT "": MSGPRT NAMAE(Geki) & " の攻撃！！"
PARA(Geki, 3) = PARA(Geki, 3) + 1
DoEvents
```

★ベーマガ・ホームページはいつまでテスト稼働中なんですか？（神奈川県横浜市・**小倉邦治17歳**）……【**Dr.D**：う〜む，いつまでなのかのぅ。**影**：ここは制作者のやまかん先生に直接インタビュー！え？アポないとダメ?!そんなこの私が頼んでるのに！…つまみ出されてしまいました。】

```
Randomize
DMG = Int(ST(Geki) * (1.05 + Rnd * 1.2) - DF(1 - Geki) * (Rnd))
If DMG <= 20 Then DMG = Int(Rnd * 10) + 10 '低すぎるダメージ対策
If Rnd >= .75 + SPD(Geki) * E Then
  DMG = 0: Beep
  MSGPRT "Miss!!"
  PARA(Geki, 0) = PARA(Geki, 0) + 1
  GoTo KOU_DAM
End If
If Rnd <= .02 + SPD(Geki) * E - ((HP(Geki) / MHP(Geki)) < .25) * .12 And DMG >=
20 Then
  DMG = Int(DMG * (3 + HP(Geki) / MHP(Geki))): XX = 1
  MSGPRT "必殺の一撃!!": Wait 200
  PARA(Geki, 1) = PARA(Geki, 1) + 1
  CX = Left
  For A = 1 To 30  '振動
    Move CX - 200 + (A Mod 2) * 400 '数字はTwip単位(だいたい13ピクセル位)
    DoEvents
  Next
  Move CX
Else XX = 0
End If
TimB Gettickcount() - Start
MSGPRT NAMAE(1 - Geki) & " は " & DMG & "0 P のダメージ!"
Beep: If XX = 1 Then Beep
Wait 300
If HP(1 - Geki) - DMG <= 0 Then
  Select Case Int(Rnd * 120)
  Case 25 To 42: MSGPRT "「くそっ、俺は死んだ!!」"
  Case 95 To 119: MSGPRT "「こん畜生!!」"
  Case 80 To 94: MSGPRT "「ぐわはぁっ!!」"
  Case 60 To 79: MSGPRT "「このままでは終わらんぞ!!」"
  Case 43 To 59: MSGPRT "「次は負けん!!」"
  Case 0 To 24: MSGPRT "「バタッ!!」"
  End Select
End If
KOU_DAM:
TimB Gettickcount() - Start
If DMG = 0 Then GoTo KOU_END
LLN = Int(HP(1 - Geki) / MHP(1 - Geki) * 100)
HHP = 0: For I = 1 To 10: HHP = HHP + HP(1 - Geki): Next
'HPが減っていく
For I = 0 To DMG * 10 Step Int(DMG / 8.5)
  If HHP - I <= 0 Then Exit For
  LIN = Int((HHP - I) / 10 / MHP(1 - Geki) * 100)
  Select Case LIN
  Case 0 To 19: HPG(1 - Geki).ForeColor = RGB(127, 0, 0)
  Case 20 To 39: HPG(1 - Geki).ForeColor = RGB(127, 0, 127)
  Case 40 To 59: HPG(1 - Geki).ForeColor = RGB(127, 127, 0)
  Case 60 To 79: HPG(1 - Geki).ForeColor = RGB(0, 127, 0)
  End Select
  HPG(1 - Geki).CurrentY = 0
  HPG(1 - Geki).Print Right$("    " & HHP - I, 5)
  For J = 1 To 10: DoEvents: Next 'ここも機種によって変更
Next
TimB Gettickcount() - Start
HP(1 - Geki) = HP(1 - Geki) - DMG
If HP(1 - Geki) <= 0 Then HP(1 - Geki) = 0
HPG(1 - Geki).Cls
HPG(1 - Geki).Print Right$("    " & HP(1 - Geki) & "0", 5)
LIN = Int(HP(1 - Geki) / MHP(1 - Geki) * 100)
If Geki = 0 Then
  HPGG(1).Line (LLN, 0)-(LIN, 11), RGB(127, 0, 0), BF
  For I = LLN To LIN Step -1
    HPGG(1).Line (I, 0)-(I, 11), RGB(255, 255, 255)
    If I = 24 Then HPGG(1).Line (0, 0)-(LIN, 11), RGB(255, 0, 0), BF
    LINH(1).Caption = I + 1 & "%"
    If LLN - LIN = 0 Then Exit For
    DoEvents
  Next
Else
  HPGG(0).Line (100 - LLN, 0)-(100 - LIN, 11), RGB(127, 0, 0), BF
  For I = LLN To LIN Step -1
    HPGG(0).Line (100 - I, 0)-(100 - I, 11), RGB(255, 255, 255)
    If I = 24 Then HPGG(0).Line (100, 0)-(100 - LIN, 11), RGB(255, 0, 0), BF
    LINH(0).Caption = I + 1 & "%"
    If LLN - LIN = 0 Then Exit For
    DoEvents
  Next
End If
If HP(1 - Geki) = 0 Then LINH(1 - Geki).Caption = "0%"
SCR(Geki) = SCR(Geki) + Int(DMG * 10 * (.75 + Rnd * .75)) * (XX + 1)
CurrentX = 6 + Geki * 160: CurrentY = 5
Print Geki + 1 & "P SCORE = " & Format(SCR(Geki), "0000000")
KOU_END:
TimB Gettickcount() - Start
If Rnd < SPD(Geki) / 950 And HP(1 - Geki) <> 0 Then
  NA(Geki).ForeColor = QBColor(10)
  PARA(Geki, 2) = PARA(Geki, 2) + 1
  Beep: MSGPRT NAMAE(Geki) & "、再攻撃だぁ!!": Beep
  Wait 250
  NA(Geki).ForeColor = 0
  GoTo KOU_STT
End If
If HP(1 - Geki) = 0 Then Win = Geki: GoTo BTL_END
If Start + 30000 <= Gettickcount() And M2 = 0 Then M2 = 1: MSGPRT "1分30秒前で
す"
If Start + 60000 <= Gettickcount() And M1 = 0 Then M1 = 1: MSGPRT "1分前です"
If Start + 90000 <= Gettickcount() And S30 = 0 Then S30 = 1: MSGPRT "30秒前です"
If Start + 110000 <= Gettickcount() And S10 = 0 Then S10 = 1: MSGPRT "10秒前です
"
If Start + 120000 <= Gettickcount() Then GoTo TIMEUP
Geki = 1 - Geki
GoTo KOU_STT

BTL_END:
TimB Gettickcount() - Start
ret = mciSendString("Stop bgm", "", 0, 0)
ret = mciSendString("Close bgm", "", 0, 0)
OWARI = Gettickcount(): If OWARI > Start + 120000 Then OWARI = Start + 120000
LIN = Int(HP(Win) / MHP(Win) * 100)
LLN = Int(HP(1 - Win) / MHP(1 - Win) * 100)
LIN = LIN - LLN
HPGG(0).Cls: HPGG(1).Cls
If Win = 0 Then
  HPGG(0).Line (100 - LIN, 0)-(100, 11), QBColor(6 - (LIN < 25) * 6), BF
Else
  HPGG(1).Line (LIN, 0)-(0, 11), QBColor(6 - (LIN < 25) * 6), BF
End If
CX = Left
For A = 1 To 50 '振動
  Move CX - 200 + (A Mod 2) * 400  '単位:Twip(だいたい13ピクセル)
  DoEvents
Next
Move CX
For A = 1 To 4: MSGPRT "": sndplaySound "A:¥WINDOWS¥MMDATA¥CHORD.WAV", 1: DoEven
ts: Next
'                  ※上も変える必要あり。(例:"C:¥WINDOWS¥…)
LIN = Int((HP(Win) / MHP(Win) - HP(1 - Win) / MHP(1 - Win)) * 20000)
TBONUS = Int(20000 - (OWARI - Start) / 6)
Select Case LIN
Case 1 To 499: Mssg = "超接戦勝"
Case 500 To 3000: Mssg = "接戦勝"
Case 3001 To 7500: Mssg = "激戦勝"
Case 7501 To 13000: Mssg = "大勝"
Case 13001 To 19000: Mssg = "圧勝"
Case 19001 To 19999: Mssg = "超圧勝"
Case 20000: Mssg = "完全勝利"
End Select
Mess = "BATTLE TIME = " & RightB$((OWARI - Start) ¥ 60000 & ":" & String$(-(OWAR
I - Start < 60000) * 2, " "), 2)
MSGPRT "PLAYER " & Win + 1 & " の" & Mssg
```

★懸賞にハマる(予定)。お年玉で買った葉書50枚の厚みにうっとり。(埼玉県吉川市・二宮裕志17歳)……【つぐ美:うっとりって…(苦笑)。編:ちょっとコワイですね…。某TV番組の彼のようにならないことを祈ります…。影:何か大きいの当たったら当選の連絡をすること!】

```
MSGPRT Mess & Format$(((OWARI - Start) ¥ 1000) Mod 60, "00.") & Format(((OWARI -
 Start) ¥ 10) Mod 100, "00")
Wait 400
MSGPRT "VITAL BONUS = 0000000"
MSGPRT "TIME  BONUS = 0000000"
MSGPRT "TOTAL BONUS = 0000000"
FLG = 0
LLN = LIN: LIN2 = LIN

BNS:
  For A = 187 To LIN Step 187
  SCR(Win) = SCR(Win) + 187
  CurrentX = 94 + Win * 160: CurrentY = 5: Print Format(SCR(Win), "0000000")
  LLN = A: GoSub MPT
  Next
  SCR(Win) = SCR(Win) + LIN Mod 187
  CurrentX = 94 + Win * 160: CurrentY = 5: Print Format(SCR(Win), "0000000")
  LLN = LIN: GoSub MPT
If FLG = 0 Then LIN = TBONUS: LLN = TBONUS: FLG = 1: GoTo BNS
GoSub KEKKA
Exit Sub

TIMEUP:
MSGPRT "Time Up!!!!"
OWARI = Start + 120000
LIN1 = Int(HP(0) / MHP(0) * 100)
LIN2 = Int(HP(1) / MHP(1) * 100)
If LIN1 > LIN2 Then
  Win = 0
ElseIf LIN1 < LIN2 Then
  Win = 1
Else
  MSGPRT ""
  MSGPRT "This game is DRAW GAME !!"
  MSGPRT "BATTLE TIME = 2:00.00"
  Win = -1
  GoSub KEKKA: Exit Sub
End If
GoTo BTL_END

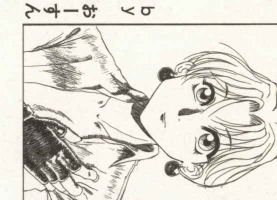
MPT:
Msg.Cls
Msg.Print Mess & Format(((OWARI - Start) ¥ 1000) Mod 60, "00") & "." & Format(((
OWARI - Start) ¥ 10) Mod 100, "00")
If FLG = 0 Then
  Msg.Print "VITAL BONUS = " & Format(LLN, "0000000")
  Msg.Print "TIME  BONUS = 0000000"
  Msg.Print "TOTAL BONUS = " & Format(LLN, "0000000")
  If Win = 0 Then
    HPGG(0).Cls: HPGG(0).Line (100 - (LIN - LLN) / 200, 0)-(100, 11), QBColor(6
- (LIN < 25) * 6), BF
  Else
    HPGG(1).Cls: HPGG(1).Line ((LIN - LLN) / 200, 0)-(0, 11), QBColor(6 - (LIN <
 25) * 6), BF
  End If
Else
  Msg.Print "VITAL BONUS = " & Format(LIN2, "0000000")
  Msg.Print "TIME  BONUS = " & Format(LLN, "0000000")
  Msg.Print "TOTAL BONUS = " & Format(LLN + LIN2, "0000000")
  TimB (20000 - TBONUS + LLN) * 6
End If
Msg.Refresh
Return

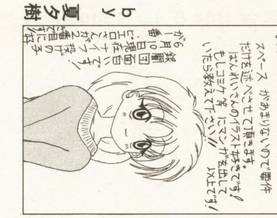
KEKKA:
Load Form2
Form2!Label1.Caption = Right$("        " & NAMAE(0), 8) & " vs " & Left$(NAMAE(1)
 & "        ", 8) & " の結果"
Form2!Label3.Caption = PARA(0, 3) - PARA(0, 0)
Form2!Label4.Caption = PARA(1, 3) - PARA(1, 0)
Form2!Label6.Caption = PARA(0, 0): Form2!Label7.Caption = PARA(1, 0)
Form2!Label9.Caption = PARA(0, 1): Form2!Label10.Caption = PARA(1, 1)
Form2!Label11.Caption = PARA(0, 2): Form2!Label12.Caption = PARA(1, 2)
Form2!Image1(0).Picture = LoadPicture(FN(0))
Form2!Image1(1).Picture = LoadPicture(FN(1))
```

```
Mess = "戦闘時間 : " & (OWARI - Start) ¥ 60000 & "分"
If (OWARI - Start) Mod 60000 = 0 Then 905
Mess = Mess & Format(((OWARI - Start) ¥ 1000) Mod 60, "00") & "秒"
If (OWARI - Start) Mod 1000 = 0 Then 905
Mess = Mess & Format(((OWARI - Start) ¥ 10) Mod 100, "00")
905 Form2!Label13.Caption = Mess
Form2!Image2.Move 370 * Win - 360, 180

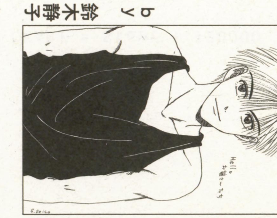
Form2.Show
J = 370 * Win + 10
For I = 1 To 25 'どっちの勝ち?
  Form2!Image2.Move J, 180, I * 4, I * 3
  Wait 50
Next
Form2.Hide
Form2.Show 1
End Sub

Sub mnuEnd_Click ()
ret = mciSendString("Stop bgm", "", 0, 0)
ret = mciSendString("Close bgm", "", 0, 0)
Open "BATTLESP.SCR" For Output As #1
Print #1, SCR(0)
Print #1, SCR(1)
Close #1
End
End Sub
```


評…そんなに見つめちゃ…(影) by おーすん

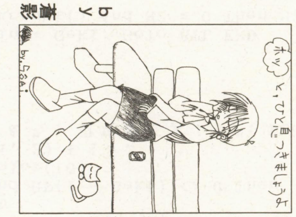


評…ファンコールじゃな(Dr・D) by 夏夕樹

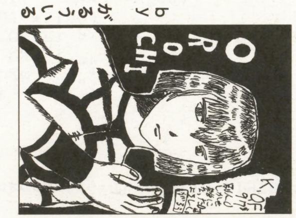

評…ナンパ!?どーしよ(つぐ美) by 鈴木静子



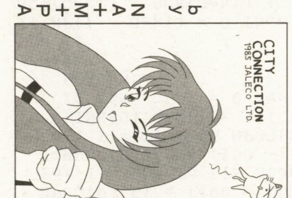
評…影様と呼んでくれたまへ(影) by もんじ



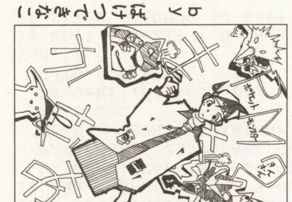
評…たまには息抜き(編) by 蒼影

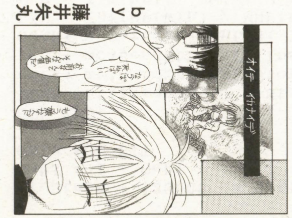


評…CD版もう遊んでる?(つぐ美) by がるういる



評…FC版入手したんですか!?(編) by NA+M+PA


評…なんか?なピカチュウがグー(影) by ばけつできなこ



評…マンガ急増中?(つぐ美) by 藤井朱丸

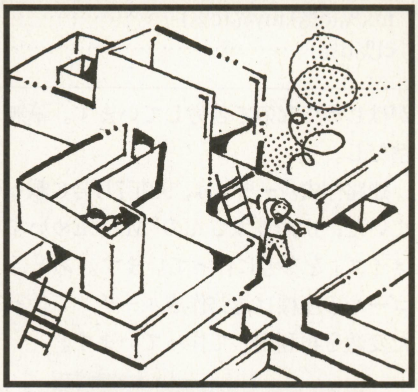
★前から気になってたのですが,影さんの電波新聞社入社の動機は?(福岡市・**まつしん15歳**)……【**影**:入社動機ぃ?……んー?なんだったかなぁ。ねぇつぐ美ちゃん。**つぐ美**:なんで私に振るの?**影**:だって,めちゃくちゃ昔の話だし,つぐ美ちゃんならおぼえて…ぐふっ!】

Windows95/98(DOS/V互換機)QBasic用

広大な3D迷路をクールに駆け抜けよう

The Maze（ザ メイズ）

Hirabar(21歳)



内　容

マップと頭，そしてカンを駆使してゴールの旗を目指せ！！

操作方法

runすると(地味な)タイトルが出ます。Start か Continue を[8]，[2]で選んで[Enter]キーで決定。Start は〈Maze Code〉をコンピュータが勝手に選びます。Continueは〈Maze Code〉を自分で選びます。指示どおりの範囲内で選んでください。

次に，画面内にササササッと迷路が書かれます。これが今回探険する迷路です。覚えられるだけ覚えておきましょう。

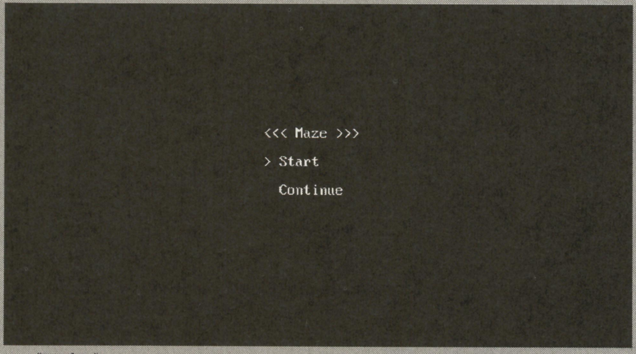
何かキーを押してください。目の前にパッと立体迷路が広がり，きゅうぃぃぃーーんという音が聞こえだしたらスタートです。[8]で前進，[4]で左を向き，[6]で右を向きます。[Enter]で周囲のマップを表示します。ただし，今まで通った所とゴール(4マス以内にあるときのみ)しか表示されません。[0]でGive Upです。

動くと，きゅうぃぃぃーーんの高さが変わってきます。このきゅうぃぃぃーーんの高さが高いほど，ゴールが近いことを示しています。また音が一気に高くなった（きぃぃぃーーん）ときは4マス以内にゴールがあり，マップを表示させれば，ゴール(緑の四角)が見えるはずです。

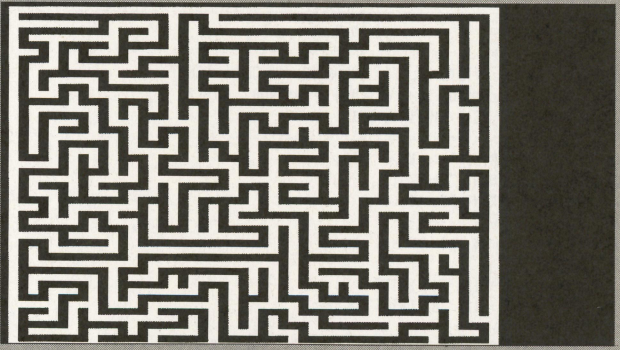
紫の旗が見えたら近づきましょう。それがゴールです。ゴールすると結果が表示されます。旗が光っているときに[0]を押せば全体マップが表示されます。もう一度[0]を押せば結果表示に戻ります。[Enter]で終了です。〈Maze Code〉は，Continueのときに入力すれば，同じコースで遊べます。

苦労したことなど

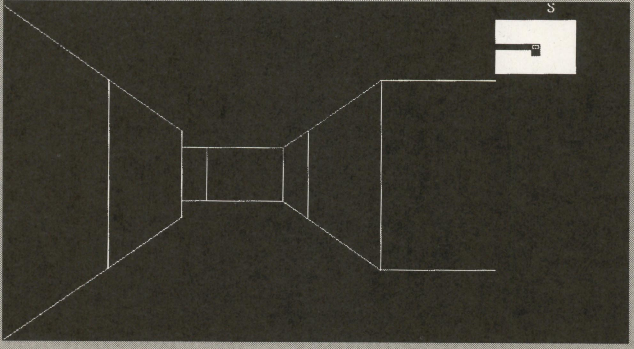
立体表現です。作ったときは中学生だったこともあり，試行錯誤で作ったものですから，もしかするとまだ少しおかしいかもしれません(^_^;)。あと，投稿自体



▲《写真1》タイトル画面で新規スタートかコンティニューを選ぼう



▲《写真2》最初に迷路の全景が表示される。できるだけ覚えよう！



▶《写真3》3D表示の迷路をゴールを探していく。リターン・キーで自分の周囲のマップが出るぞ

《第１表》主な変数

m%(x%,y%),m2%(x%,y%)	マップ表示用
mx%(c%),my%(c%)	マップ作成用
cl%(i%)	マップ表示の時の色指定

がはじめてなので苦労しています。筆無精だし。

迷路作成ルーチンは，'92年7月号に載っていた，山形夏太さんの「MAZEめいずメイズ」を参考に作っています。あと，ゴールの座標は迷路作成ルーチンで使った変数を再利用して作っています。

改　造

一度Goal，Give Upすると，ふたたびrunしなければなりませんが，これは乱数を初期化するためです。下手に変えると，Continueのときに違う迷路ができてしまうかもしれないと思ったからです。

あと，ゴールしたときのLEVELの計算にかかった時間がまったく関係しないのは，機種による描画スピードの差で時間がぜんぜん違うからです。それでもいいと思う人は，テキトーに改造してやってください。

その他

実は，BMがQbasicのことを見つける前に投稿しようと思っていたのに，気づいたらすでに投稿者がいるではありませんか。先を越されました。ちなみに，うちで使っているのは，Panasonicの元祖Woody PD(CF-32GP AmDX4 100 MHz)です。

Qbasic起動時に，/hスイッチをつける(qbasic␣/h↵)と文字が細かくなり，リストが見やすくなります。

このゲーム，BM読んでいて「これいいな」って思ったプログラムのルーチンをつなぎあわせ改良したものなんです。中学のとき，部活のMSX2に打ち込んだ，100号記念のBASIC講座のプロクラムがもとで，確かそのとき「これだと3Dとしては不完全」だと言っていたので，AXパソコンのベーシックで改良し，最終的にQBasicに移植して完成させたんです。自分では，かなりの出来だと思っています。どうでしょう。

さて，次はボクシング・ゲームでも作ろうかなと思っています。でも専門学校生は暇なしです。

CHECKER FLAG

Dr.D：3D迷路抜けゲームか。何か懐かしい画面じゃのう。

編：「ブラックオニキス」とかありましたね。

Dr.D：あれはテキストで3D迷路を描いていたがのぉ(PC-6001mkII版は違う)。さて，プログラムじゃが，同じような内容の行が多い。もう少しすっきりできるじゃろう。あと，変数の型を表す記号は，いちばん多いものは型の定義を行なって，読者が打ち込みやすいような工夫もしてほしい。

影：ただ迷路を抜けるだけじゃなくて，何かアイテムを探してゴールするだとか，もうちょっとゲームとしてのおもしろさがほしいなぁ。あと，マップが広い！　途中で飽きちゃうゾ。

★参考にしたもの

- Dr.DのBASICプログラム講座　100号記念特別企画　3D迷路を作ろう（でしたっけ？）
- BM　'92年7月号　山形夏太さん作「MAZEめいずメイズ」
- 過去の自作プログラム
- 英和辞典

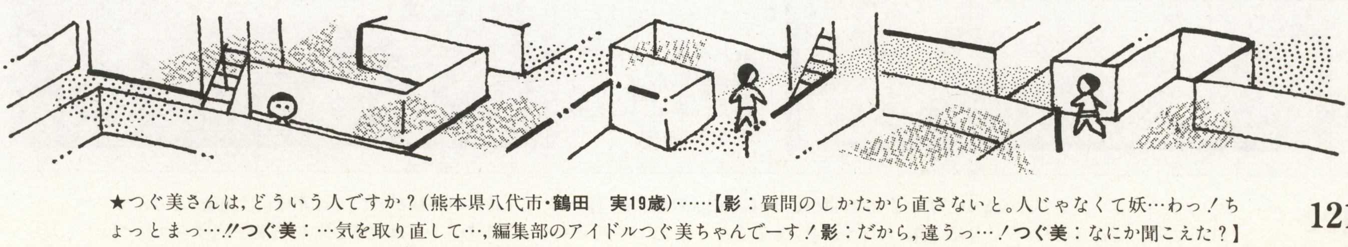
『The Maze』のプログラム・リスト

```
                        <<< 3D Maze >>>
Syoki: '===============================================================
  SCREEN 9, , 0, 0: WIDTH 80, 25: COLOR 15, 1: CLS : RESET
  DIM m%(50, 50), m2%(50, 50), mx%(900), my%(900), cl%(2)
  FOR i% = 0 TO 2: READ cl%(i%): NEXT
Title: '===============================================================
  LOCATE 10, 34: PRINT "<<< Maze >>>";
  LOCATE 12, 36: PRINT "Start";
  LOCATE 14, 36: PRINT "Continue";
Mode: '----------------------------------------------------------------
  i% = 0: i$ = "": x% = 0: v% = 0
  DO
    LOCATE x% * 2 + 12, 34: PRINT " ";
    LOCATE v% * 2 + 12, 34: PRINT ">";
    x% = v%
    DO: i$ = INKEY$: LOOP WHILE INSTR("/82" + CHR$(13), i$) < 2
    v% = -(i$ = "2")
    SOUND 1600, .2: SOUND 1000, .2
  LOOP WHILE i$ <> CHR$(13)
  SELECT CASE x%
    CASE 0
      maze% = VAL(MID$(TIME$, 4, 2)) * 60 + VAL(MID$(TIME$, 7, 2))
    CASE 1
      LOCATE 16, 20: INPUT "Input a <Maze Code> (-32768 <-> 32767) ", maze%
      SOUND 1600, .2: SOUND 1000, .2
  END SELECT
  RANDOMIZE maze%
Make: '================================================================
  FOR i% = 1 TO 49: FOR j% = 1 TO 49
    m%(i%, j%) = 1: m2%(i%, j%) = 1
  NEXT j%, i%: COLOR 15, 0: CLS
  x% = INT(RND * 24) * 2 + 2: y% = INT(RND * 24) * 2 + 2
  v% = 1: w% = 0: c% = 0: mc% = 0: lv% = 5
  m%(x%, y%) = 0: mx%(0) = x%: my%(0) = y%

  LINE (10, 7)-(499, 349), 15, BF
  LINE (x% * 10, y% * 7)-(x% * 10 + 9, y% * 7 + 6), 1, BF
  DO
    IF RND < lv% * .1 THEN
      r% = SGN(INT(RND * 2) - .5)
      q% = v%: v% = -w% * r%: w% = q% * r%
    END IF
    IF m%(x% + v% * 2, y% + w% * 2) = 0 THEN GOSUB Search
    xx% = (x% + v%) * 10: yy% = (y% + w%) * 7
    LINE (xx%, yy%)-(xx% + 9, yy% + 6), 1, BF
    xx% = xx% + v% * 10: yy% = yy% + w% * 7
    LINE (xx%, yy%)-(xx% + 9, yy% + 6), 1, BF
    m%(x% + v%, y% + w%) = 0: x% = x% + v% * 2: y% = y% + w% * 2
    m%(x%, y%) = 0: c% = c% + 1: mc% = mc% - (c% > mc%)
    mx%(c%) = x%: my%(c%) = y%
    'WHILE INKEY$ = "": WEND
  LOOP
Search: '--------------------------------------------------------------
  i% = 0: r% = SGN(INT(RND * 2) - .5)
  DO
    q% = v%: v% = -w% * r%: w% = q% * r%
    SELECT CASE m%(x% + v% * 2, y% + w% * 2)
      CASE 1
        RETURN
      CASE 0
        i% = i% + 1
    END SELECT
  LOOP WHILE i% < 4
  IF c% > 0 THEN
      c% = c% - 1: x% = mx%(c%): y% = my%(c%)
      GOTO Search
  END IF
  i$ = "": WHILE i$ = "": i$ = INKEY$: WEND
  CLS : SCREEN , , 1, 0: CLS
```


★…会社がきついです。早出，残業の嵐です。やりがいはあるんですが，課長がムカツ…。ウォ〜！たのむ！影！倒してくれ(つぐ美でも可)！(神奈川県川崎市・**イタリア長介25歳**)……**【つぐ美**：倒すのはちょっとムリだけど。グチなら聞きますよ〜。…でもがんばって！**】**

```
  i$ = "": x% = mx%(0): y% = my%(0): v% = 0: w% = -1: c% = 0: pg% = 0
  gx% = mx%(mc%): gy% = my%(mc%): m%(gx%, gy%) = 2: m2%(gx%, gy%) = 2
  vt$ = "NESW": vt% = 0: Start$ = TIME$
  c% = 0: mp% = 0: tm% = 0: tm$ = TIME$: GOTO PcDraw
Main:   '==================================================================
  DO: i$ = "": i$ = INKEY$: LOOP WHILE i$ <> ""
  k% = 0: i$ = "": lg% = 0
  IF tm$ <> TIME$ THEN tm$ = TIME$: tm% = tm% + 1
  IF m%(x%, y%) = 2 THEN GOTO Goal
  DO
    i$ = INKEY$: lg% = (lg% + 1) MOD 500
    k% = INSTR("/8460" + CHR$(13), i$)
    nz% = 1415 - SQR((x% - gx%) ^ 2 + (y% - gy%) ^ 2) * 20
    IF ABS(x% - gx%) < 5 AND ABS(y% - gy%) < 5 THEN nz% = nz% + 500
    SOUND nz% + 37 + lg%, .1
  LOOP WHILE k% < 2
  SELECT CASE k%
    CASE 2
      IF m%(x% + v%, y% + w%) <> 1 THEN
        m2%(x%, y%) = 0: x% = x% + v%: y% = y% + w%: c% = c% + 1
        GOTO PcDraw
      END IF
    CASE 3 TO 4
      r% = SGN(k% - 3.5): q% = v%: v% = -w% * r%: w% = q% * r%
      vt% = (vt% + r% + 4) MOD 4: GOTO PcDraw
    CASE 5: GOTO GiveUp
    CASE 6: GOTO Map
  END SELECT
  GOTO Main
Map: '-----------------------------------------------------------------
  SCREEN , , pg%, pg%
  FOR my% = 0 TO 8
    IF my% + y% - 4 > 0 AND my% + y% - 4 < 50 THEN
      FOR mx% = 0 TO 8
        IF mx% + x% - 4 > 0 AND mx% + x% - 4 < 50 THEN
          mv% = mx% * 9 + 500: mw% = my% * 6 + 20
          mm% = m2%(mx% + x% - 4, my% + y% - 4)
          LINE (mv%, mw%)-(mv% + 8, mw% + 5), cl%(mm%), BF
        END IF
      NEXT mx%
      mx% = mx% + 1
    END IF
  NEXT my%
  LINE (536, 44)-(544, 49), 1, BF
  LINE (537, 45)-(543, 48), 14, B
  mp% = mp% + 1: GOTO Main
GiveUp: '--------------------------------------------------------------
  SCREEN , , pg%, pg%
  LOCATE 12, 27: PRINT "Give up !!"
  LOCATE 14, 23: PRINT "<Maze Cord> is "; maze%
  GOSUB FMap
  DO
    i$ = ""
    DO WHILE i$ = ""
      i$ = INKEY$
      IF i$ = CHR$(13) THEN GOTO Aftar
    LOOP
    pg% = 1 - pg%
    SCREEN , , pg%, pg%
  LOOP
Goal: '----------------------------------------------------------------
  Goal$ = TIME$
  SCREEN , , pg%, pg%
  LINE (250, 175 + 175 / 1 ^ 1.5)-(250, 175 - 175 / 1 ^ 1.5), 13
  LINE -(250 + 100 / 1 ^ 1.5, 175 - 125 / 1 ^ 1.5), 13
  LINE -(250, 175 - 75 / 1 ^ 1.5), 13
  '        0----+----+----+----+----+----+----+----+----+----+----
  lvb$ = "  f   -E-  =D=  <C> -<B>-<<A>> +S+ *SS* *SSS***!**!!!!!"
  lva% = 10 - INT(mp% / 5 + (c% - mc% * 2) / 10)
  IF lva% < 0 THEN lva% = 0
  lv$ = MID$(lvb$, lva% * 5 + 1, 5)
  LOCATE 10, 27: PRINT "Goal in !!"
  LOCATE 12, 23: PRINT "<Maze Cord> is "; maze%
  LOCATE 14, 23: PRINT "Start -------> "; Start$
  LOCATE 15, 23: PRINT "Goal  -------> "; Goal$
  LOCATE 16, 23: PRINT "Used Map ----> "; mp%
  LOCATE 17, 23: PRINT "Miss Count --> "; c% - mc% * 2
  LOCATE 18, 23: PRINT "Level "; lv$
  GOSUB FMap
  DO
    i$ = ""
    DO WHILE i$ = ""
      PALETTE 13, INT(RND * 64)
      i$ = INKEY$
      IF i$ = CHR$(13) THEN GOTO Aftar
    LOOP
    pg% = 1 - pg%
    SCREEN , , pg%, pg%
  LOOP
FMap:  '-----------------------------------------------------------------
  SCREEN , , 1 - pg%, pg%: CLS
    FOR j% = 1 TO 49: FOR i% = 1 TO 49
      ex% = i% * 10: ey% = j% * 7
      LINE (ex%, ey%)-(ex% + 9, ey% + 6), cl%(m%(i%, j%)), BF
      IF m2%(i%, j%) = 0 THEN
        LINE (ex%, ey%)-(ex% + 9, ey% + 6), 12, BF
      END IF
    NEXT i%, j%
  LINE (x% * 10 + 1, y% * 7 + 1)-(x% * 10 + 8, y% * 7 + 5), 14, B
  SCREEN , , pg%
  RETURN
Aftar: '=================================================================
  SCREEN 0, 0
  PRINT "Thank you play this game."
  PRINT "See you again!"
  END
PcDraw: '================================================================
  SCREEN , , 1 - pg%, pg%: CLS
  d% = 1
  DO WHILE d% < 10
    e% = d% + 1
    dx% = x% + v% * (d% - 1): dy% = y% + w% * (d% - 1)
    ex% = dx% + v%: ey% = dy% + w%
    GOSUB Lines
    cx% = dx% + v%: cy% = dy% + w%
    IF m%(cx%, cy%) = 1 THEN d% = 20
    d% = d% + 1
  LOOP
  LOCATE 1, 70: PRINT MID$(vt$, vt% + 1, 1);
  pg% = 1 - pg%
  SCREEN , , 1 - pg%, pg%
  GOTO Main
Lines: '-----------------------------------------------------------------
  ev% = 250 / ((e% - .5) ^ 1.5): ew% = 175 / ((e% - .5) ^ 1.5)
  IF d% = 1 THEN
    dv% = 250: dw% = 175
  ELSE
    dv% = 250 / ((d% - .5) ^ 1.5): dw% = 175 / ((d% - .5) ^ 1.5)
  END IF
  f = e%
Front: '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
  LINE (250 - ev%, 175 - ew%)-(250 - ev%, 175 + ew%), 15
  LINE (250 + ev%, 175 - ew%)-(250 + ev%, 175 + ew%), 15
  SELECT CASE m%(ex%, ey%)
    CASE 1
      LINE (250 - ev%, 175 - ew%)-(250 + ev%, 175 - ew%), 15
      LINE (250 - ev%, 175 + ew%)-(250 + ev%, 175 + ew%), 15
    CASE 2
      LINE (250, 175 + 175 / f ^ 1.5)-(250, 175 - 175 / f ^ 1.5), 13
      LINE -(250 + 100 / f ^ 1.5, 175 - 125 / f ^ 1.5), 13
      LINE -(250, 175 - 75 / f ^ 1.5), 13
  END SELECT
Left: ' - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
  ex% = dx% + w%: ey% = dy% - v%
  IF m%(ex%, ey%) = 1 THEN
    LINE (250 - dv%, 175 - dw%)-(250 - ev%, 175 - ew%), 15
    LINE (250 - dv%, 175 + dw%)-(250 - ev%, 175 + ew%), 15
  ELSE
    LINE (250 - dv%, 175 - ew%)-(250 - ev%, 175 - ew%), 15
    LINE (250 - dv%, 175 + ew%)-(250 - ev%, 175 + ew%), 15
  END IF
Right: '- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
  ex% = dx% - w%: ey% = dy% + v%
  IF m%(ex%, ey%) = 1 THEN
    LINE (250 + dv%, 175 - dw%)-(250 + ev%, 175 - ew%), 15
    LINE (250 + dv%, 175 + dw%)-(250 + ev%, 175 + ew%), 15
  ELSE
    LINE (250 + dv%, 175 - ew%)-(250 + ev%, 175 - ew%), 15
    LINE (250 + dv%, 175 + ew%)-(250 + ev%, 175 + ew%), 15
  END IF
  RETURN
etc. : '=================================================================
  DATA 1,15,2
```

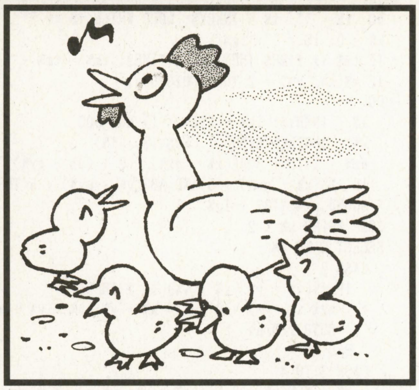


★つぐ美さんは，どういう人ですか？(熊本県八代市・鶴田　実19歳)……**【影**：質問のしかたから直さないと。人じゃなくて妖…わっ！ちょっとまっ…!!**つぐ美**：…気を取り直して…，編集部のアイドルつぐ美ちゃんでーす！**影**：だから，違うっ…！**つぐ美**：なにか聞こえた？**】**

MSX2/2+/TurboR用

とり頭でも我が子はかわいいスクロール・ゲーム

にわとりのお散歩(さんぽ)



しょう(23歳)

物　語

ある日，にわとりの一家がお散歩していました。お母さんがちょっと目を離したとたんに，子供たちがこつ然とどこかへ行ってしまいました。さあ大変，お母さんはあわてて子供を捜しに行きました。

内　容

お母さん（にわとり）を操って，子供たちを助けましょう。行く手には人間たちが網をかまえて待っています。それらをかわして，見事10匹助けましょう。

遊びかた

人間，民家に当たれば焼き鳥にされます。ただし，子供を助けるごとに一定時間無敵になります(民家は別)。子供を守ろうとする親の愛ってやつです。にわとりだからすぐに忘れてしまうので，短時間で無敵は切れてしまいますが。

操作方法

カーソルの左右で移動，スペース・キーでリプレイ

改造アドバイス 苦労したところ

H，Gをいじくれば道幅を変更できますので，レベルに応じて変更してください。行40のH=H-1を消せば道は広いままですので，簡単になります。乱数W，Q，Fをいじくれば，難しくもなりますし，簡単にもなります。

苦労したというか，気になるのが，主人公がにわとりに見えないところと，ひよこがひよこらしくないところです。

《第1表》変数表

乱数用		T	スコア
R	フィールドX座標決定	U	カウンタ（U=100になるとH=H-1）
W	人，ひよこの出現決定	D	にわとりの移動増分
Q	人，ひよこの表示決定	N	無敵カウンタ（N=20になると解除）
F	人，ひよこのX座標決定	M	無敵カウンタの増分
基礎DATA		G	民家の座標
A$,B$,C,D$,E$	スプライトおよびキャラクターDATA変換用	X,Y	にわとりの座標
Z$	エスケープシーケンス	P	にわとりの色
ゲームDATA		L	判定用　1.ひよこ，2.民家，3.人
H	道幅	**ループ用**	
K	やっつけた人数	I,J	
C	助けた数		
A,B	SWAP用		

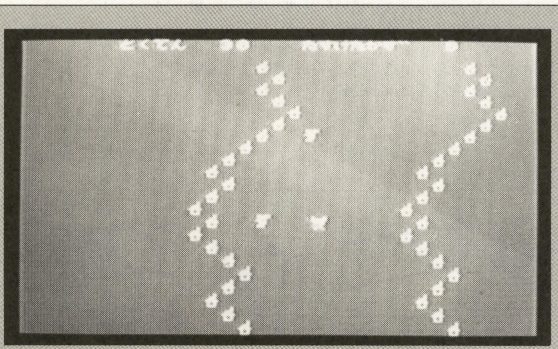
CHECKER FLAG

Dr.D：にわとりの移動速度に加速度がついているのが，ゲームのスパイスになっておるな。ちょっとした工夫じゃが効果的じゃ。プログラムも短くていいと思うゾ。

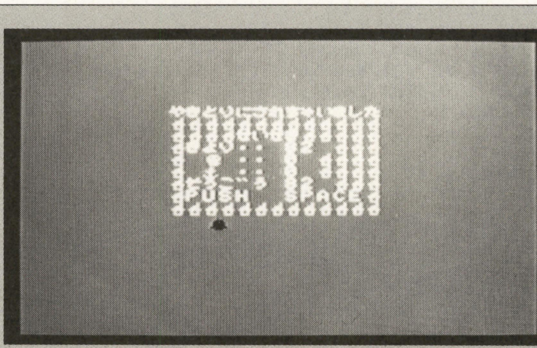
影：キャラの判別がしにくいのが難点かな。ひよこも民家も同じ色だから，どれがどれだか非常にわかりにくい。キャラ自体をもう少し大きくするのも手だと思う。

つぐ美：え，焼き鳥？　どこどこ？

一同：……(汗)。



◀《写真1》いなくなってしまったひよこを10匹助けよう。道幅がだんだん狭くなってくるゾ

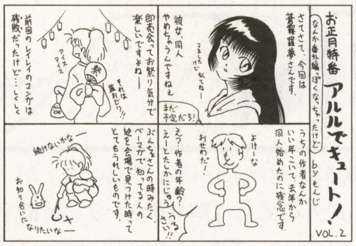


▶《写真2》あわれ，焼き鳥になってしまった。黒こげの自キャラが……

★つぐ美さんはいつまで20歳なのですか？(群馬県桐生市・BlueBell21歳)……【影：たぶん世界が終わるまで。でも正確には20歳じゃなくて，“自称”20歳だと思うのだが…。本人に聞いたほうが早いかな？……って，つぐ美ちゃんは？Dr.D：今日は風邪で休み…。影：逃げられた！】

あとがき

今回で２作目となりました。このゲームは意外と難しいです(僕だけか？)。クリアできるようになれば，人をやっつけずにプレイしましょう。さらに難しくなります。プログラムの改善すべきところがあれば，ぜひ教えてください。



by もんじ02

評…さがしてみようね(つぐ美)

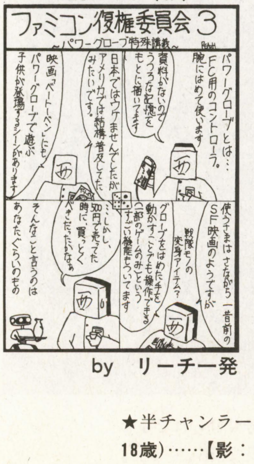
《第2表》プログラムの説明

10…………	画面設定，エスケープシーケンス，乱数設定
20…………	基礎DATA読み込み，スプライト・キャラクタパターン定義
30…………	ゲーム初期設定，画面の初期表示
40…………	スコア・カウンタの増加　U=100になればH=H-1　Hが6以下になればH=6
50…………	スコア・助けた数・民家表示，SWAP変換，障害物表示　W=3→行90へ
60…………	無敵カウンタ設定，N=20になればP=15，N=0，M=0
70…………	判定　ひよこであれば行110，民家であれば行120，人であれば行130へ
80…………	スティック入力，スプライト表示，行40へ
90…………	ひよこ・人表示　Qが５以上だとひよこ，４以下だと人を表示
100 ………	行60へ
110 ………	ひよこを助けた　C=C+1，カウンタ増分を１に，スコア＋20，無敵カウンタ0へ，色を9番，ひよこ消去，C=10になればL=16，行120へ　それ以外は行80へ
120 ………	セリフ表示，アニメーション，行140へ
130 ………	判定　P=9だとスコア＋50，やられたパターン表示，K=K＋1，行80へ　それ以外はL=2，行120へ
140 ………	エンディング画面，メッセージ表示
150 ………	スコア細別表示，リプレイ処理
160 ………	スプライトDATA

『にわとりのお散歩』のプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,0:COLOR15,12,1:WIDTH32:DEFINTA-Z:KEYOFF:R=RND(-TIME):Z$=CHR$(27)
20 FORI=1TO7:READA$:FORJ=1TO8:B$=MID$(A$,J):C=ASC(B$):C=C-33:D$=HEX$(C):E$=E$+CHR$(VAL("&H"+D$)):IFI>=4THEN:B=0:K=K+1:VPOKE935+K,C:NEXT:NEXTELSENEXT:SPRITE$(I)=E$:E$="":NEXT
30 H=12:K=0:C=0:A=1:VPOKE8206,172:VPOKE8207,236:FORI=2TO21:LOCATE11,I:PRINT"v"SPC(H)"v":NEXT:PRINTZ$"Y &とくてん"Z$"Y 1たすけたかず゛":G=12:X=140:Y=120:P=15
40 T=T+1:U=U+1:IFU>=100THENU=0:H=H-1:IFH<=6THENH=6
50 PRINTZ$"Y +"T;Z$"Y 9"C:R=RND(1)*2+1:G=G+((R=1)*(G<17)-(R=2)*(G>1))*1:LOCATEG,1:PRINT"v"SPC(H)"v"Z$"L":SWAPA,B:W=RND(1)*6:IFW=3THEN90
60 N=N+M:IFN=20THENM=0:P=15:N=0
70 L=VPEEK(6144+(X+4)¥8+(Y¥8)*32):IFL>=117THENL=L-116:ONLGOTO110,120,130
80 S=STICK(0):D=D+(S=3)*(D<8)-(S=7)*(D>-8):X=X+D:PUTSPRITE1,(X,Y),P,2+A:PUTSPRITE0,(X+1,Y),8,1:GOTO40
90 Q=RND(1)*6:F=RND(1)*(H-1)+1:IFQ<=4THENLOCATEG+F,2:PRINT"w"ELSELOCATEG+F,2:PRINT"u"
100 GOTO60
110 C=C+1:M=1:P=9:T=T+20:N=0:LOCATE(X+4)¥8,Y¥8:PRINT" ":IFC=10THENL=16:GOTO120ELSE80
120 LOCATEX¥8,14:PRINT"「こけーーっ」":FORI=0TO99:SWAPA,B:PUTSPRITE1,(X,Y),L-1,2+A:NEXT:GOTO140
130 IFP=9THENT=T+50:K=K+1:LOCATE(X+4)¥8,Y¥8:PRINT"x":GOTO80ELSEL=2:GOTO120
140 CLS:FORI=7TO14:LOCATE9,I:PRINT"vvvvvvvvvvvvvv":NEXT:IFL=2THENPRINTZ$"Y&)やきとりにされちゃいました"ELSEPRINTZ$"Y&)ぶ゛じ゛にきゅうしゅつで゛きました"
150 PRINTZ$"Y(-せいせき"Z$"Y)*きょり・・"T-C*20-K*50;Z$"Y** u ・・"C*20;Z$"Y+* x ・・"K*50;Z$"Y,*そうご゛う"T;Z$"Y-*PUSH  SPACE":FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)=-1):NEXT:RUN
160 DATA 1111!!!!,bv<W_==C,!!5W__~5,!?NNX_>?,%%=)そEE),XX5す55II,!99uY1ウゅ
```

評…パワーグローブ知らない人は読んで！(影)



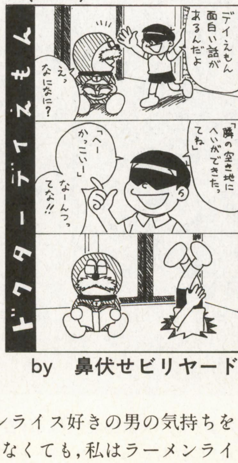
by リーチー発

評…勉強がんばってね(つぐ美)



by 春川咲流

評…ヒネリがきいてるのぉ…(Dr.D)



by 鼻伏せビリヤード

評…すごいなぁ…がんばれ！(影)



by 早蕨しをん

評…コントラストがきれい(つぐ美)



by 望月ノゾム

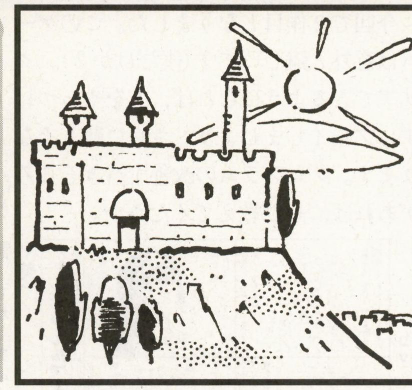
★半チャンラーメン好きスキ大好きな私にはラーメンライス好きの男の気持ちをわかってやれない(泣)。(福島県会津若松市・まひろう18歳)……【影：いいんだ，どーせ。誰もわかってくれなくても，私はラーメンライスを愛しつづけるんだ。…食べに行こうかな…。】

PC-8801mkII SR以降(N88-BASIC V2モード)用

シンプルなつくりの占領シミュレーション・ゲーム

コンクエスト
CONQUEST

八木　優一(17歳)



ストーリー

過去，この小さな島で大きな戦争が5回も起こった。各国の王は島の覇権をめぐり，争いを繰り返し自国の領土を広げていった。ある国は偽りの正義をもって，またある国は，ありもしない神の名を騙って。この島に争いが絶えることはなかった。

操作説明

2，8キーでカーソルの上下移動，リターン・キーで決定，スペース・キーでキャンセルを行ないます。1か月に1回，自国のターンがまわってきて，国ごとに行動を行ないます。何もしたくない場合は，そのままスペース・キーを押してください。一つ行動をすると，その月は終了となります。

タイトルでは，シナリオかトレーニングを選びます。シナリオは全5ステージを連続でプレイします。途中で負けるとコンティニューはできません。トレーニングは1～3ステージを選んでプレイできます。

行動内容

自国のターンがまわってきたとき，次のコマンドが実行できます。

- **占領**　他国を占領します。敵兵士数などは，左下に出る赤いのがそれです。
- **開拓**　経済(Economy)を上昇させます(最大100，金10消費)。
- **建築**　城壁(Wall)を補強します(最大5,000，金30消費)。
- **徴兵**　兵士(Soldier)を増やします(最大10,000，金1/兵消費)。

なお，4，8，12月には税収があり，経済に応じた税金が入ります。また敵国を占領したときも，自国の経済に応じた兵士が無料で配備されます。

戦闘方法

敵国の兵士数と城壁を0にするか，画面上にある黄色いメーター(戦意)がなくなるまで戦闘を繰り返します。攻める側は右，守る側は左です。

守る側には城壁が存在します。これは受けたダメージをすべて肩代わりしてくれます。もちろん壊れます。

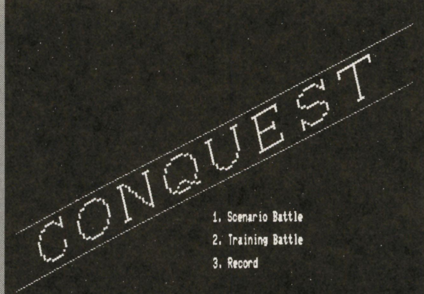
戦闘では陣形を選んで戦いますが「突撃」以外の陣形は**第1図**のような特徴を持っています。突撃はすべての陣形に対して大きなダメージを与えますが，くらう量も大きいです。戦意は「突撃」を行なうと回復しますが，他の陣形では減ります。戦意は攻撃力にも関係するので，半分くらいに保つのがベストです。

注意点

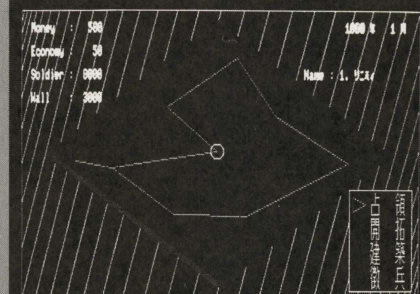
はじめてプレイするときは，runする前に「GOTO 2250」と打っておいてくださ

《第1表》変数表

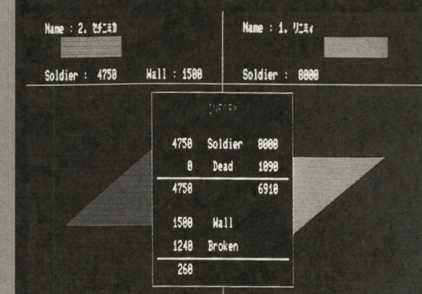
T$( )	文字データ
FF(,)	陣形効果
NN( ), TT( )	日付
CO(,)	国の座標
KS(,)	隣接国
DL( )	資金
CT( )	経済
SL( )	兵士
SJ( )	城壁
NA$( )	国名
DA( )	ダメージ(戦闘)
CN( )	国番号(戦闘)
DY, YY	その他，雑用他



▲《写真1》流れ星が流れるタイトル画面。シナリオモードかトレーニングモードを選ぶ



▲《写真2》自国を富ませ，周りの国を占領していこう。コマンドがシンプルでわかりやすい



▲《写真3》敵国に攻め込んだ！　陣形をうまく変えて敵を撃破せよ

★カゲはパソコンキラーになりました(エルダー○レイズより)。(茨城県北茨城市・古文調のY？歳)……【影：勝手に妙な称号つけられてもなぁ…。そうそう，うちのぽぽたんが松阪精霊なんて称号つけられちゃって，ステーキにされないか心配で…。編：またちびっとで遊んでる！】

攻撃 ← 陽動
↓ ↑
奇襲 → 守備
例：陽動は攻撃に強いが守備に弱い

《第１図》陣形の特徴

い。ここでレコード記録をクリアします。

改造するなら

ただ，面のデータを変えるだけなら５行程度でできます。ゲームのはじまる年月日，隣接する国の数と番号，国ごとのデータという具合に並んでいます。あと，戦闘画面がいやに寂しいので，我こそはと思う人は何か付け足すのも簡単でよろしいかと。

最速記録

これにはかなり運が左右しますが，私の最高記録はステージ２を11か月というのがあります。暇な人は少し狙ってみてください。

余　談

行を短くするためかなり削った部分があるのですが，目標にした2,000行以下という夢は散りました。このプログラムを作ったのはテスト期間中。テストの点も美しく散りました。

最初は全10ステージなどと思っていましたが，名前のネタがつきたのでやめました。ちなみに，国名を何からとったか分かりますか？　ステージごとにいろんなものから取っています。

★参考にしたもの

・N88-BASIC　リファレンス・マニュアル

・スペクトラルフォース２（PS）

CHECKER FLAG

Dr.D：うーむ，可もなく不可もなくという感じじゃのぉ。よくまとまったゲームではあるが。リストはそれほど長いとは思わんぞ。あと，やるとしたらデータ圧縮くらいかのぉ。

編：マップ画面で敵国の兵士数とかをグラフで表示したり，ビジュアル面も少しほしいですね。

影：コンピュータの思考時間が短いのはGOOD！

『CONQUEST』のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:WIDTH 80,25:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 SCREEN 0,0:DEFINT A-Z:DIM C%(99),FF(4,5),CO(9,2),KS(9,9):COLOR 7
30 FOR I=1 TO 7:READ A$:CMD PAL I,VAL("&o"+A$):NEXT
40 FOR I=0 TO 9:READ T$(I):NEXT
50 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 5:READ FF(X,Y):NEXT Y,X
60 OPEN "ConQ.Dat" FOR INPUT AS #1:FOR I=1 TO 5
70 INPUT #1,NN(I),TT(I):NEXT:CLOSE #1
80 REM ■■■■■■ Title ■■■■■■
90 RESTORE 1930:LINE(0,0)-(10,3),5:LINE(8,3)-(10,4),5
100 GET(0,0)-(10,4),C%:CLS 3:A=INT(RND*6+1):A$="434F4E5155455354"
110 FOR I=0 TO 500:PSET(RND*640,RND*200),INT(RND*7+1):NEXT
120 FOR I=0 TO 7:PUT(0,184),KANJI(VAL("&h23"+MID$(A$,I*2+1,2))),PSET
130 FOR X=2 TO 14:FOR Y=1 TO 13:IF POINT(X,184+Y)=0 THEN 160
140 LINE(20+I*70+X*4+Y,150+Y*2-X-I*16)-STEP(5,2),A,BF
150 LINE(20+I*70+X*4+Y,150+Y*2-X-I*16)-STEP(3,1),7,BF
160 NEXT Y,X,I:LINE(0,184)-(15,199),0,BF
170 LINE(0,151)-(639,5),6:LINE(0,191)-(639,45),6
180 FOR I=0 TO 2:READ A$:LOCATE 40,17+I*2:PRINT A$:NEXT
190 IF SX>629 OR SY>194 THEN SX=INT(RND*500):SY=0
200 A$=INKEY$:A=VAL(A$):SS=A:ST=1:ON A GOTO 250,240,1690
210 PUT(SX,SY),C%:FOR WA=1 TO 50:NEXT:PUT(SX,SY),C%:SX=SX+4:SY=SY+2:GOTO 190
220 XX=(INP(0)=239)-(INP(0)=191):IF INP(1)=127 THEN COLOR 7:GOTO 250
230 IF XX=0 OR ST+XX<1 OR ST+XX>3 THEN 220 ELSE FOR WA=1 TO 500:NEXT
240 COLOR 5:ST=ST+XX:LOCATE 60,19:PRINT USING "< ## >";ST:GOTO 220
250 ON ST GOSUB *S1,*S2,*S3,*S4,*S5:READ NN,TT
260 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 2:READ CO(I,J):NEXT:CO(I,0)=I
270 READ KS(I,0):FOR J=1 TO KS(I,0):READ KS(I,J):NEXT:KD(I)=INT(11*RND):NEXT
280 FOR I=1 TO 9:READ DL(I),CT(I),SL(I),SJ(I),NA$(I):NEXT:GOSUB 300:GOTO 420
290 REM ■■■■■■ Map Make ■■■■■■
300 CLS 3:FOR I=1 TO 19:LINE(I^2,0)-(I^2-120,199),7
310 LINE(761-I^2,0)-(641-I^2,199),7:NEXT
320 LINE(319,7)-( 49,97),2:LINE( 49,97)-(319,187),2
330 LINE(319,7)-(589,97),2:LINE(589,97)-(319,187),2:PAINT(319,97),2,2
340 FOR I=1 TO 5:LINE(49,97+I)-(319,187+I),1:LINE(589,97+I)-(319,187+I),3:NEXT
350 LINE(0,0)-(639,199),6,B:LINE(529,124)-(629,194),0,BF
360 LINE(529,124)-(629,194),4,B:FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO KS(I,0)
370 LINE(CO(I,1),CO(I,2))-(CO(KS(I,J),1),CO(KS(I,J),2)),5:NEXT
380 CIRCLE(CO(I,1),CO(I,2)),10,0:NEXT
390 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 1:T$=MID$(T$(I),J*4+1,4)
400 PUT(562+J*40,126+I*17),KANJI(VAL("&H"+T$)):NEXT J,I:RETURN
410 REM ■■■■■■ Main ■■■■■■
420 FOR CN=1 TO 9:T=TT MOD 4:A=CN-1-(CN=1)*9
430 CIRCLE(CO(A,1),CO(A,2)),10,0:CIRCLE(CO(CN,1),CO(CN,2)),10,4:GOSUB *MH
440 IF T>0 THEN 460 ELSE COLOR 6:LOCATE 10,2:PRINT USING "+    ###";CT(CN)*5
450 GOSUB *SP:DL(CN)=DL(CN)+CT(CN)*5:IF DL(CN)>10000 THEN DL(CN)=10000
460 GOSUB *MH:IF CO(CN,0)<>1 THEN 910 ELSE DY=0:YY=0:GOTO 490
470 YY=(INP(1)=254)-(INP(0)=251):IF INP(1)=127 THEN 510
480 IF INP(9)=191 THEN 520 ELSE IF YY=0 OR DY+YY<0 OR DY+YY>3 THEN 470
490 LINE(530,126)-(560,193),0,BF:DY=DY+YY:LINE(535,129+DY*17)-STEP(0,10),5
500 LINE(535,129+DY*17)-STEP(20,5),5:LINE(535,139+DY*17)-STEP(20,-5),5:GOTO 470
510 FOR WA=1 TO 1500:NEXT:ON DY+1 GOSUB 560,710,770,830
520 NEXT:EN=0:TT=TT+1:IF TT=13 THEN NN=NN+1:TT=1
530 FOR I=1 TO 9:EN=EN-(CO(I,0)=1):NEXT:ON -(EN=0)-(EN=9)*2 GOTO 1620,1610
540 IF NN=NE AND TT=TE THEN 1620 ELSE 420
550 REM ■■■■■■ Policy ■■■■■■
560 IF SL(CN)=0 THEN BEEP:RETURN 490 ELSE DY=1:YY=0:GOTO 610
570 YY=(INP(1)=254)-(INP(0)=251):IF INP(1)=127 THEN 660
580 IF INP(9)<>191 THEN 600 ELSE CIRCLE(CO(KS(CN,DY),1),CO(KS(CN,DY),2)),10,0
590 GOSUB 1840:DY=0:YY=0:RETURN 490
600 IF YY=0 OR DY+YY<1 OR DY+YY>KS(CN,0) THEN 570
610 CIRCLE(CO(KS(CN,DY),1),CO(KS(CN,DY),2)),10,0:DY=DY+YY:GOSUB *BB:COLOR 2
620 LOCATE 2,19:PRINT USING "vs #. &        &";KS(CN,DY);NA$(CO(KS(CN,DY),0))
630 LOCATE 2,21:PRINT USING "Soldier : #####";SL(KS(CN,DY))*10
640 LOCATE 2,23:PRINT USING "Wall    :  ####";SJ(KS(CN,DY))*10:COLOR 7
650 CIRCLE(CO(KS(CN,DY),1),CO(KS(CN,DY),2)),10,6:IF CO(CN,0)=1 THEN 570
660 IF CO(CN,0)=CO(KS(CN,DY),0) THEN BEEP:GOTO 570 ELSE FOR WA=1 TO 2000:NEXT
670 CN(0)=KS(CN,DY):CN(1)=CN:GOSUB 1020
680 IF WS=1 THEN WS=0:GOSUB 300:RETURN ELSE GOSUB *SP
690 CIRCLE(CO(KS(CN,DY),1),CO(KS(CN,DY),2)),10,0:RETURN
```

```
700 '
710 IF CT(CN)=100 OR DL(CN)<10 THEN BEEP:GOTO 590
720 DL(CN)=DL(CN)-10:A=INT(RND*5+1):IF CT(CN)+A>100 THEN A=100-CT(CN)
730 COLOR 2:LOCATE 10,2:PRINT         "-      10"
740         LOCATE 10,4:PRINT USING "+       #";A:GOSUB *SP
750 GOSUB *MH:CT(CN)=CT(CN)+A:RETURN
760 '
770 IF SJ(CN)=500 OR DL(CN)<30 THEN BEEP:GOTO 590
780 DL(CN)=DL(CN)-30:A=INT(RND*41+10):IF SJ(CN)+A>500 THEN A=500-SJ(CN)
790 COLOR 2:LOCATE 10,2:PRINT         "-     30"
800         LOCATE 10,8:PRINT USING "+    ##0";A:GOSUB *SP
810 GOSUB *MH:SJ(CN)=SJ(CN)+A:RETURN
820 '
830 IF SL(CN)=1000 OR DL(CN)=0 THEN BEEP:RETURN 490 ELSE DY=1:GOTO 870
840 YY=((INP(0)=251)-(INP(1)=254))*(1-(INP(8)=191)*9):IF INP(1)=127 THEN 890
850 IF INP(9)=191 THEN 590 ELSE IF YY=0 THEN 840
860 IF DY+YY<1 OR DY+YY>1000-SL(CN) OR DY+YY>DL(CN) THEN 840 ELSE DY=DY+YY
870 COLOR 2:LOCATE 10,2:PRINT USING "-  ####";DY
880         LOCATE 10,6:PRINT USING "+ #####";DY*10:IF CO(CN,0)=1 THEN 840
890 GOSUB *SP:GOSUB *MH:SL(CN)=SL(CN)+DY:DL(CN)=DL(CN)-DY:RETURN
```

PC-8801 mkII SR

★★★★★めざして「ザ・コンビニ」Play中。（三重県度会郡・T・Zaru21歳）……【影：う～ん，やっぱ目指すは五つ星…。ん，コンビニ？コンビニってそんなランク付けあったんだっけ…。トイレが奇麗でいつでも使える…とか？うぅぅぅ。まぁ，便利だし10個ぐらい★あげても…。】

```
900 REM ■■■■■■ Enemy ■■■■■■
910 CT=CT(CN):SJ=SJ(CN):CO=CO(CN,0):IF SL(CN)*(5+KD(CO))>6000-T*500 THEN 980
920 IF SL(CN)=>CT*8+KD(CO)*20 THEN 950
930 SL=CT*8+KD(CO)*20-SL(CN):DY=SL:IF SL>DL(CN)*.7 THEN DY=INT(DL(CN)*.7)
940 IF SL*.5>DY THEN 950 ELSE GOSUB 870:GOTO 520
950 IF CT=100 AND SJ=500 THEN 520
960 IF (CT<50 OR (CT=>50 AND CT<=SJ/5)) AND DL(CN)=>10 THEN GOSUB 710:GOTO 520
970 IF DL(CN)<30 THEN 520 ELSE GOSUB 770:GOTO 520
980 EN=0:HI=3000:FOR I=1 TO KS(CN,0):IF CO(CN,0)=CO(KS(CN,I),0) THEN 1000
990 B=KS(CN,I):A=SL(B)+SJ(B)-CT(B)*10:IF HI>A THEN HI=A:DY=I:EN=1
1000 NEXT:IF EN=0 THEN 920 ELSE COLOR 2:GOSUB 620:GOTO 520
1010 REM ■■■■■■ Battle ■■■■■■
1020 IF CO(CN(0),0)<>1 AND CO(CN(1),0)<>1 THEN 1540 ELSE CLS
1030 FOR I=0 TO 250:LINE(I,I/2)-(639-I,199-I/2),0,B:NEXT:BR(0)=50:BR(1)=50
1040 LINE(0,0)-(639,199),2,BF:LINE(0,0)-(639,49),3,BF:CLS
1050 LINE(319,0)-(320,199),7,BF:LINE(0,50)-(639,50),7
1060 LINE(59,18)-(259,31),0,BF:LINE(380,18)-(580,31),0,BF:FOR I=0 TO 1
1070 LOCATE 4+I*40,1:PRINT USING "Name : #. &          &";CN(I);NA$(CO(CN(I),0))
1080 LOCATE 4+I*40,5:PRINT USING "Soldier : #####";SL(CN(I))*10:NEXT
1090 LOCATE      25,5:PRINT USING "Wall : ####";SJ(CN(0))*10
1100 LINE(59,18)-STEP(BR(0)*2,13),6,BF:LINE(580,18)-STEP(-BR(1)*2,13),6,BF
1110 FO=1:FD=0:IF CO(CN(FO),0)=1 THEN CX=430:JK=1 ELSE CX=110:JK=0
1120 LINE(CX,69)-(CX+100,173),0,BF:LINE(CX,69)-(CX+100,173),4,B
1130 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 1:T$=MID$(T$(I+4),J*4+1,4)
1140 PUT(CX+33+J*40,71+I*17),KANJI(VAL("&H"+T$)):NEXT J,I:DY=0:GOTO 1170
1150 YY=(INP(1)=254)-(INP(0)=251):IF INP(1)=127 THEN 1190
1160 IF YY=0 OR DY+YY<0 OR DY+YY>5 THEN 1150 ELSE DY=DY+YY
1170 LINE(CX+1,70)-(CX+31,172),0,BF:A=CX+6:LINE(A,72+DY*17)-STEP(0,10),5
1180 LINE(A,72+DY*17)-STEP(20,5),5:LINE(A,82+DY*17)-STEP(20,-5),5:GOTO 1150
1190 IF DY=5 THEN 1450 ELSE JK(JK)=DY
1200 FOR WA=1 TO 1000:NEXT:LINE(CX,69)-(CX+100,173),2,BF
1210 IF BR(1-JK)*RND<25 THEN JK(1-JK)=4 ELSE JK(1-JK)=INT(RND*4)
1220 X=380:Y=100:A=1:B=JK(FO):GOSUB 1490:X=260:Y=150:A=-1:B=JK(FD):GOSUB 1490
1230 CMD PLAY "@57V15L14O8CDECD2F9G9A9CDECD1"
1240 CMD PLAY "@17V15L4O1CDECDDCEECCDCDC":FOR WA=1 TO 10000:NEXT
1250 FOR I=0 TO 1:DA=(SL(CN(FO))*FF(JK(FO),JK(FD))/100)*((75+BR(FO))/100)
1260             DA=DA-(100+SL(CN(FO))-SL(CN(FD)))/(50-(SL(CN(FO))<100)*50)
1270             DA(FO)=INT(DA*(90+RND*21)/100):FO=1-FO:FD=1-FD:NEXT
1280 LINE(208,56)-(431,191),0,BF:LINE(208,56)-(431,191),4,B
1290 LOCATE 37, 8:COLOR 2:PRINT "INFORM":COLOR 7:DG=CN(0):OG=CN(1):A=SJ(DG)
1300 LOCATE 29,11:PRINT USING "#####   Soldier   #####";SL(DG)*10;SL(OG)*10
1310 IF DA(FO)>SL(DG)+A THEN DA(FO)=SL(DG)+A ELSE IF DA(FO)<1 THEN DA(FO)=1
1320 IF DA(FD)>SL(OG)   THEN DA(FD)=SL(OG)   ELSE IF DA(FD)<1 THEN DA(FD)=1
1330 IF A=>DA(FO) THEN DA=DA(FO):DA(FO)=0:GOTO 1350
1340 SL(DG)=SL(DG)-DA(FO)+A:DA=A:DA(FO)=DA(FO)-A
1350 SL(OG)=SL(OG)-DA(FD):SL(DG)=-SL(DG)*(SL(DG)>0):SL(OG)=-SL(OG)*(SL(OG)>0)
1360 LOCATE 29,13:PRINT USING "#####    Dead      #####";DA(FO)*10;DA(FD)*10
1370 LOCATE 27,14:PRINT      "―――――――――――――――――――――――――"
1380 LOCATE 29,15:PRINT USING "#####                #####";SL(DG)*10;SL(OG)*10
1390 LOCATE 29,18:PRINT USING " ####     Wall";SJ(DG)*10
1400 LOCATE 29,20:PRINT USING " ####    Broken";DA*10:SJ(DG)=SJ(DG)-DA
1410 LOCATE 27,21:PRINT      "―――――――――――――――――――――――――"
1420 LOCATE 29,22:PRINT USING " ####";SJ(DG)*10:FOR WA=1 TO 10000:NEXT
1430 BR(FO)=BR(FO)+FF(JK(FO),5):IF BR(FO)>100 THEN BR(FO)=100
1440 BR(FD)=BR(FD)+FF(JK(FD),5):IF BR(FD)>100 THEN BR(FD)=100
1450 IF (SL(CN(FD))<1 AND SJ(CN(FD))<1) OR BR(FD)<1 OR(JK=0 AND DY=5) THEN 1470
1460 IF SL(CN(FO))<1 OR BR(FO)<1 OR(JK=1 AND DY=5) THEN 1480 ELSE 1040
1470 CO(CN(FD),0)=CO(CN(FO),0):SL(CN(FD))=CT(CN(FO))*5:SJ(CN(FD))=50
1480 FOR I=0 TO 250:LINE(I,I/2)-(639-I,199-I/2),0,B:NEXT:WS=1:RETURN
1490 LINE(X,Y)-STEP(200*A,0),0:LINE(X,Y)-STEP(0,75*A),0
1500 LINE(X+200*A,Y)-(X,Y+75*A),0:PAINT(X+A,Y+A),5+(A>0),0
1510 FOR I=0 TO 1:T$=MID$(T$(B+4),I*4+1,4)
1520 PUT(144-(A>0)*320+I*17,180),KANJI(VAL("&H"+T$)),PSET,0,2:NEXT:RETURN
1530 '
1540 IF SL(CN(1))<SL(CN(0))+SJ(CN(0)) THEN 1570
1550 SL(CN(1))=SL(CN(1))-INT((SL(CN(0))+SJ(CN(0)))*.7)
1560 CO(CN(0),0)=CO(CN(1),0):SL(CN(0))=CT(CN(1))*5:SJ(CN(0))=50:RETURN
1570 SL(CN(1))=SL(CN(1))-INT((SL(CN(0))+SJ(CN(0))*.7)*.85)
1580 IF SL(CN(1))<0 THEN SL(CN(1))=0:A=25 ELSE A=45
1590 SL(CN(0))=INT(SL(CN(0))*(A+15)/100):SJ(CN(0))=INT(SJ(CN(0))*A/100):RETURN
1600 REM ■■■■■■ Game Clear/Over ■■■■■■
1610 CLS:LOCATE 34,12:COLOR 6:PRINT "Game Clear!":WI=1:GOTO 1630
1620 CLS:LOCATE 35,12:COLOR 2:PRINT "Game Over":WI=0
1630 COLOR 7:FOR WA=1 TO 10000:NEXT
1640 IF NN(ST)<NN OR (NN(ST)=NN AND TT(ST)<=TT) THEN 1670
1650 LOCATE 34,14:COLOR 5:PRINT "Best Record":COLOR 7:NN(ST)=NN:TT(ST)=TT
1660 OPEN "ConQ.Dat" FOR OUTPUT AS #1:FOR I=1 TO 5:PRINT #1,NN(I),TT(I):NEXT
1670 CLOSE #1:IF SS=2 OR WI=0 THEN 90 ELSE ST=ST+1:IF ST<6 THEN 250 ELSE 90
1680 REM ■■■■■■ Record ■■■■■■
1690 CLS:LINE(224,40)-(423,151),0,BF:LINE(224,40)-(423,151),4,B:COLOR 2
1700 LOCATE 35,6:PRINT "Best Record":FOR I=1 TO 5:COLOR 2+I
1710 LOCATE 29,7+I*2:PRINT USING "Stage  #.  #### 年  ## 月";I;NN(I),TT(I):NEXT
1720 YY=41+INT(RND*110):IF INP(9)=191 THEN 90
1730 LINE(225,YY)-(422,YY),-(RND>.98)*7:GOTO 1720
1740 REM ■■■■■■ Sub ■■■■■■
1750 *MH
1760 LOCATE  2,1:PRINT USING "Money    : #####";DL(CN)
1770 LOCATE  2,3:PRINT USING "Economy  :   ###";CT(CN)
1780 LOCATE  2,5:PRINT USING "Soldier : #####";SL(CN)*10
1790 LOCATE  2,7:PRINT USING "Wall     :  ####";SJ(CN)*10
1800 LOCATE 65,1:PRINT USING "#### 年  ## 月";NN;TT
1810 LOCATE 57,5:PRINT USING "Name : #. &          &";CN;NA$(CO(CN,0)):RETURN
1820 *SP
1830 CMD PLAY "@12V06L12O8BC","@16V15L44O8BABA"
1840 FOR WA=1 TO 1000-(CO(CN,0)=1)*2000:NEXT:GOTO *BB
1850 *BB
1860 FOR I=0 TO 10:LOCATE 2,2+I*2-(I>5):PRINT SPC(15):NEXT:COLOR 7:RETURN
1870 REM ■■■■■■ Data ■■■■■■
1880 DATA 401,301,201,217,172,651,555
1890 DATA 406A4E4E,332B4273,377A435B,44274A3C,39363762
1900 DATA 3C694877,4D5B4630,34733D31,464D3762,45314260
1910 DATA 10, 6, 4,17,14, -3,  8, 5,12, 2,13, -9,  16, 1, 8, 9,15, -6
1920 DATA  2,15,10, 9,12, -4,  18,10,12,16,22, 15
1930 DATA 1. Scenario Battle,2. Training Battle,3. Record
1940 *S1:RESTORE 1950:RETURN:'---------- Stage 1
1950 DATA 1000,1,319,97,2,2,7,240,66,2,1,3,350,32,2,2,8,251,142,2,5,7
1960 DATA 365,143,2,4,9,91,104,1,7,152,109,3,1,4,6,412,72,2,3,9,527,105,2,5,8
1970 DATA 500,50,800,300,ﾘﾆﾐｨ, 250,40,300,150,ｾﾁﾆﾐｶ , 100,20,300,100,ｿﾓｼ ｾﾁﾘ
1980 DATA 400,60,550,200,ｷｨｶ , 135,80,300,200,ｾﾄｲｶ  , 200,20,900,150,ﾊﾗｽ ｶﾗ
1990 DATA  50,30,100, 50,ﾄｶﾗｾ, 200,50, 50,200,ｿﾆｽｿﾘｨ, 900,30,600,250,ﾗﾐ ｷﾗｶﾗ
2000 *S2:RESTORE 2010:RETURN:'---------- Stage 2
2010 DATA 1072,12,284,101,2,2,3,345,129,3,1,6,7,308,41,3,1,4,9,184,69,2,3,5
2020 DATA 92,102,1,4,274,156,1,2,413,111,2,2,8,499,81,2,7,9,424,68,2,3,8
2030 DATA 150,60,500,500,ｸﾝﾗﾅｷﾗ, 350,80, 700, 50,ﾉﾝﾗﾅｶﾗ  , 500,25,150, 50,ﾄﾆｷﾁ
2040 DATA  50,15,300,500,ｷﾆﾊﾅ  , 200,90, 150,200,ﾃﾁﾉﾁﾝﾁﾓﾁ, 200,40,300,350,ﾓﾆｲ
2050 DATA 350,60,250,150,ﾄﾆﾓﾁﾐｲ, 900,90,1000,500,ﾗﾗﾄﾁﾉﾁ  ,  50,50,100,500,ﾐﾁｽﾁ
2060 *S3:RESTORE 2070:RETURN:'---------- Stage 3
2070 DATA 1129,5,459,125,2,2,3,521,82,3,1,3,4,351,96,3,1,2,6,336,35,2,2,5
2080 DATA 200,65,2,4,6,305,72,3,3,5,9,245,116,2,8,9,92,105,1,7,320,172,2,6,7
2090 DATA 500,50,300,200,ｿﾗﾘﾗｽﾞ, 500,80,800,300,ｾｽﾆﾐｶ , 200, 40,200,200,ﾆﾐｾﾅｶ
2100 DATA 250,45,300,200,ﾆﾐｾ   , 900,20,800,500,ﾐｨﾃ   , 500, 20,900,500,ﾃｸﾆﾘｨ
2110 DATA 500,80,200,120,ｶﾆﾓｲｩ , 120,15,200,500,ﾄｿｽｲｨﾐ, 900,100,900,500,ｾﾅｶﾞ
2120 *S4:RESTORE 2130:RETURN:'---------- Stage 4
2130 DATA 1159,6,542,97,1,2,429,60,2,1,3,335,42,2,2,4,268,65,2,3,5
2140 DATA 139,82,2,4,6,185,133,2,5,7,288,135,2,6,8,442,124,2,7,9,319,97,1,8
2150 DATA 500,80,900,500,ﾅﾀｰﾙ, 200,75,800,500,ｸｲﾝｽﾞ  , 250, 65, 650,450,ｾﾛｰｳｪ
2160 DATA 300,55,500,500,ｳﾑﾀﾀ, 350,45,500,500,ﾙｱﾝｼｱ  , 400, 35, 650,500,ｺﾙｳｪｼﾞ
2170 DATA 200,25,750,500,ｶﾊﾞﾛ, 150,20,650,500,ｵﾃﾞｨｴﾈ,9900,100,1000,500,ｼﾞｪﾊﾞ
2180 *S5:RESTORE 2190:RETURN:'---------- Stage 5
2190 DATA 1186,10,319,97,8,2,3,4,5,6,7,8,9,404,59,1,1,306,26,1,1,189,62,1,1
2200 DATA 125,85,1,1,250,132,1,1,349,156,1,1,478,125,1,1,556,97,1,1
2210 DATA  900, 70, 500,100,ｿﾛﾓﾝ, 500, 50,200,300,ﾏｰｹｻｽﾞ,2500,100,700,500,ｵﾊﾟﾗｵ
2220 DATA 3000,100,1000,500,ﾗｲﾝ ,9000,100,700,500,ｾﾝﾄﾍﾚﾅ,1500,100,600,500,ｴﾘｽ
2230 DATA 4500,100, 900,500,ｺｺ  ,6000,100,850,500,ﾏｰｼｬﾙ ,2200,100,750,500,ﾊﾞﾝｸｽ
2240 '
2250 REM ■■■■■■ Record Clear ■■■■■■
2260 OPEN "ConQ.Dat" FOR OUTPUT AS #1:FOR I=1 TO 5
2270 PRINT #1,9999,12:NEXT:CLOSE #1
2280 '
2290 '-------------------------------------------------- End . -----
```

★ベーマガ・マウスパッドが当たった!!最高の誕生日プレゼントでぷー！（神奈川県横浜市・**アコピャン26歳**）……【**つぐ美**：マウスパッド当選者からのうれしいお便りがぞくぞく！やっぱり，私の魅力かな♥**影**：くぅ～！なぜ，私がこんなに小さいのだ，納得いかんぞ!!】

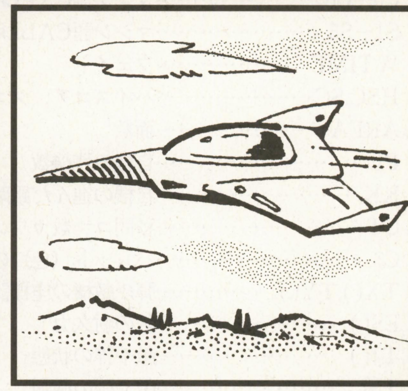
PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用

燃料を補給しながら進撃せよ

バンガード

BANGUARD

MAXPOWER.BAS(24歳)



PC-9801シリーズ

状況説明

時は未来。比類なき電子工学技術の発達により，万事においてコンピュータが不可欠となった時代…。

先進諸国の中でも抜きんでた技術力を誇る「某アジア電子立国」では，最終決定権を除く兵器運用管理のすべてを最新の人工知能「九八式電脳防衛システム」にゆだね，無人兵器による世界初の「ボタン一発全自動防衛」を実現させた。

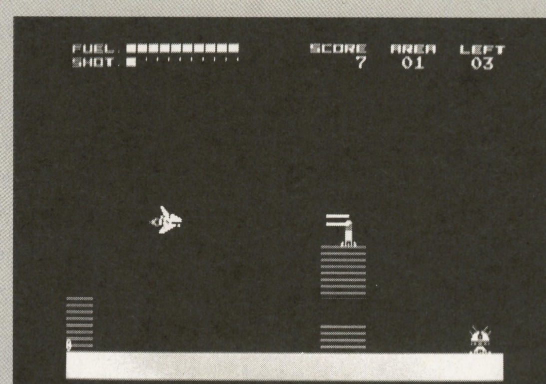
だが，システムの性能データ収集のために行なわれた「戦術シミュレーション」を，「九八式」が「実戦」と勘違いしたことから，事態は取り返しのつかない方向に推移していく。

緊急プログラムが作動し，非常停止を含む一切の指令を受け付けなくなった「九八式」は，プログラムどおり独断で「敵」を攻撃した。だが，「もとより存在しない敵」に向けられたそれら一連の攻撃は，結果的に無関係の民間人に甚大(じんだい)な被害を及ぼす大惨事を引き起こしてしまったのである。

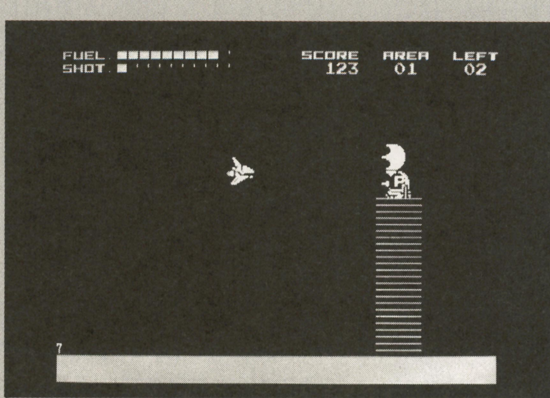
人の手を離れ，暴れまくる「九八式」。事態収集のためには，もはや「九八式」を直接破壊するしかない。そう決断した国防軍は，特殊作戦部隊「BANGUARD」に「九八式電脳端末基地」突入を命じ



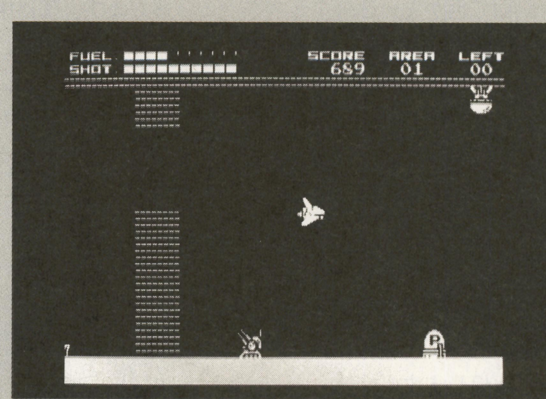
▲《写真1》マップが横にスクロールしていくタイトル画面



▲《写真2》敵を撃破しながら進んでいこう。弾は連射もできるゾ



▲《写真3》溜め撃ちをすると，背景を貫通する大きな弾が出せる



▲《写真4》要塞内部へ突入！ 燃料の残りに気をつけよう

★年賀状印刷目前にしてプリンタ故障。ついに周辺機器まで…ガクッ。(福島県会津若松市・まひろう18歳)……【影：ついにって，もしかしてパソコンもダメ？…ってなんだよ，その冷たい視線！年末は忙しかったんだから，出張破壊なんか一度もしてないぞ！…信じてないだろ！】

《第１表》変数表

A1～A5	マシン語CALL用（固定値）	EM()	敵や敵弾の動きの計算用変数
C0～C6	マシン語CALL用引数（固定値）	EX(),EY()	敵弾の動き，得点の計算用
S1～S5	マシン語CALL用引数	X,Y	自機の座標
WTIME	ウェイト	POW	自機の残り燃料
HSC,SC	ハイスコア，スコア	SPW	自機の「溜め撃ち」ゲージ
AREA	面数	R	自機の弾の連射間隔
PL	自機の残機数	CLR	ボスを倒したかどうか？のチェック用
KK	自機の進んだ距離	NP,NF,NW1,NW2	マシン語CALL時の引数
CT	秒間コマ数カウンター	TY	敵地上物出現時の地面の高さ
C$	パレット（色）の設定用	TP	敵出現のタイミング
TX(),TY()	弾や敵機の座標記録用	TK1,TK2	敵弾，敵機の出現頻度
ES()	敵の耐久力	K	敵機の出現間隔
TJ()	敵や弾の状態	RT	弾を発射した敵機の番号
TS()	敵や弾の種類	その他	雑用

たのであった……。

ゲーム内容

横スクロール・シューティングです。自機「J-DORPHIN（J-ドルフィン）」を駆り，暴走状態にある人工知能コンピュータ「九八式」を破壊するのが目的です。

「九八式」は全部で３台あるので，このゲームは全３面です。

一つの面（AREA）は「市街地（ビル街）」「山岳地帯」「要塞突入部」「要塞中枢部」の４ブロックで構成されています。背景の絵がチとちょぼいので，ビルとか山に見えるように想像力を働かせてください。

※「BANGUARD」「J-DORPHIN」は造語です。綴りがおかしい，とか言わないよーに。

操作方法とか

タイトル画面で何かキーを押すとスタート，ゲーム中の操作は下記のとおりです。

・**上下移動**：テンキーの8で上昇，2で下降します。
・**前後移動**：テンキーの6を押すと前進，離すと後退します。
・**攻撃**：スペース・キーで弾を撃ちます。
・**休憩**：ESCキーで一時停止，リターン・キーで復帰します。

一時停止はウェイトの調整機能を兼ねています。（後述参照）

攻撃操作補足

通常の「ノーマルショット」の他，ショットエネルギー（SHOT）を溜(た)めることで強力な「溜め撃ち」が可能です。ショットエネルギーはスペース・キーを押さずにいれば自動的に充塡(じゅうてん)されます。

「ノーマルショット」は押しっぱなしで連射可能ですが，攻撃力は低めです。「溜め撃ち」は攻撃力が高く，しかも障害物や敵を貫通する特徴をもっていますが，「溜め」が必要なので連射はできません。状況によって使いわけましょう。

なお，SHOTゲージが完全に満タンにならないうちにスペース・キーを押すと，ただの「ノーマルショット」になってしまうので注意しましょう。

墜落

自機は燃料（FUEL）が無くなると墜落します。墜落中は攻撃以外の操作はできなくなるので，十中八九ミスに直結します。このため，燃料の残量には常に注意しなくてはなりません。

燃料は「Pの文字が書かれた地上物」を壊すことでメータ１目盛分が補給されます。また，対「九八式」戦の直前には僚機が給油に駆けつけてくれます。

その他

自機が敵，敵弾，障害物，敵の爆発等に接触するとミスとなり，残機数（LEFT）が一つ減ります。自機が全滅するとゲーム・オーバーです。残機数は１面クリア毎に１機増えます。

全３面をクリアするとエンディングです。頑張ってください。

プログラムの入力

このゲームは「16色表示可能な286／12MHz以上のマシン」での動作を前提にしています。実行速度の点からいえば「DISK-BASIC」で遊ぶのがいいでしょう。「DOS-BASIC」で遊ぶにはもう少し速いマシンが必要です。

それから，「DOS-BASIC」と「DISK-BASIC」ではプログラムに若干の違いがあります。注釈の注意書きをよく見て打ち込んでください。あと，マシン語を使っているので実行前のセーブを忘れずに行なってください。

入力方法は，まず**リスト１**と**リスト２**を入力し，それぞれセーブした後に実行します。どちらも「チェックサム」を付けているので，間違いがあればその行番号を表示して止まります。間違いが表示されたら，その行番号のデータを修正して再度実行してください。

データの入力間違いがなければ「キャラクター・データ」と「マシン語データ」の二つのファイルがディスクに作成されます。

次に**リスト３**を入力し，セーブして実行すれば「キャラクター」と「マシン語」のファイルを自動的に読み込んでスタートします。２回目以降は**リスト３**のみを実行すればOKです。

★OFと闘技場の文字ネタ部門は大差ないと思う。（宮城県仙台市・**聖徳太子18歳**）……【**影**：しっ！そんなこと言っちゃダメだってば。バレちゃうだろ。**編**：だから，そう思われてるんですってば。**影**：ちがうー！みるぷーと一緒にしないでくれ!!**編**：なんか引っ掛かりますね。】

ウェイト調整

このゲームに最適な速度は「12～14コマ／秒」ぐらいです。ゲーム中，画面左下に「毎秒当たりのコマ数(大雑把な値)」をリアルタイム表示しているので調整の参考にしてください。

ウェイトは［ショキセッテイ］の「WTIME=」の値で全体を一括調整しています。ウェイト調整はゲームの一時停止中にも可能です。一時停止する(ESCを押す）と画面左下に

WAIT>“現在の[WTIME]の値”>□

と表示されるので，ウェイト値を変更したい場合は適当な数値（1～30000程度）を入力してください。

数字を入力せずにリターン・キーだけ，または「ゼロ」を入力した場合はウェイト値を変更せずにゲームに復帰します。

ウェイト値に「ゼロ」を設定したいときは「負の数(－1)」を入力してください。

参考までに，作者の愛機「PC9801DX2(286/12MHz，DISK-BASIC使用)」ではWTIME=0～50程度，仕事で使ってる「PC9821Na13(ペンティアム133，DOS-BASIC使用)」でWTIME=14000～16000程度です。

その他

多少歯ごたえがないとつまらないので，それなりの難易度調整をとっています。難しすぎるという人は，1390行の「TK1=80-AREA＊32」の「80」を大きくしてください。敵弾の発射頻度が下がり，難易度が低くなります。

マシン語の部分は，「DISK-BASIC」のモニターアセンブラで作成しました。興味ある人は解析してみてください。

あと，1380行の「S1=&HE04」を「S1=0」にすると自機が無敵になります。デバッグのときなどに活用してください。

どうでもいいこと

サターンでXBANDをやってる（やめてたけど復活しました)ので，ゲームの感想などのメールをもらえると嬉しいです(コードネーム「MAXPOWER.BAS」)。

けど，サターンのXBANDって，いつまでもつのかなぁ……。

謝　辞

テストプレイに協力してくれた自称元ク○ギ諜報員「ダンディー山下」氏，わが弟「パンダ」に感謝！（^^）／

CHECKER FLAG

Dr.D：シューティング・ゲームの力作じゃ。動作速度も機敏じゃし，難易度調整もちょうどいいと思う。面構成がちっと寂しい感じはするが。

編：何となく，コナミのMSXシューティングを思い出しますね。キャラクターのデザインとか。

影：敵の配置はランダムなのかな？　溜め撃ちでないと破壊できない敵がかなり短い間隔で来ることがあるけど……。

★参考にしたもの

- ベーマガの特選プログラムコーナー
- PC-9800シリーズ　はじめてのマシン語（啓学出版／日高徹・青山学　著)
- 98マシン語１年生（山海堂／佐野哲朗　著)
- 98のリファレンス，ユーザーズ両マニュアル
- アストロコマンド（エポック社／カセットビジョン)

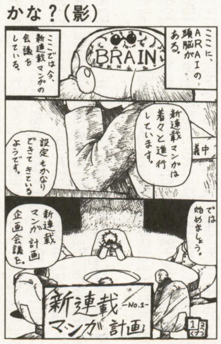
PC-9801シリーズ

評…ちょっと遅くなったけど…(つぐ美)



by　夏夕樹

評…計画会議が新連載…かな？(影)



by　ARAI

評…プログラム・コーナーイラスト係！(影)



by　フェイル

評…たくさん送ってくださいね(編)



by　藤井朱丸

評…無事解決よかったよかった(影)



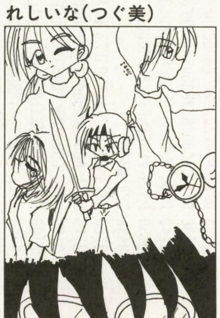
by　椎本YOD

評…気合いがあればOK!(影)



by　Kain

評…絵の説明もあるとうれしいな(つぐ美)



by　Sōel

評…あうー消印がー(影)



by　さだかねコレキヨ

評…人物を背景でわけたんだ(つぐ美)



by　鈴木有人＆Q太郎

評…300号のときもきっと読んでね(つぐ美)



by　ばけつできなこ

★やはりっ，アンケートハガキはカッターなど使用せずにハサミで切るのが正統派！(群馬県伊勢崎市・Silphire14歳)……【影：っていうか，カッター使うと後ろの広告さんがパックリいっちゃうし。そのとおり，ハサミを使うのが正解。君にはハガキ切り職人のスキルを…。】

《リスト1》『BANGUARD』のキャラクター作成プログラム・リスト

```
1000 ' BANGUARD  /  LIST_1  CHARACTER FILE MAKER  / save "BG_CMK.BAS"
1010 ' 1998.12.09  by  A.Yoshida
1020 '----------------------------------------------------------------
1030 DEFINT A-Z:COLOR ,,,,0:SCREEN 0,0,0,1:CLS 3:DIM CH(10):L=2000
1040 '----------------------------------------------------------------
1050 READ A$:ON -(A$="*") GOTO 1080:READ B$:SUM=0
1060 FOR A=0 TO 31:SUM=SUM+VAL("&H"+MID$(A$,A*2+1,2)):NEXT A
1070 IF SUM=VAL("&H"+B$) THEN L=L+10:GOTO 1050 ELSE BEEP:PRINT "ERROR IN"L:END
1080 PRINT "NO ERROR.":RESTORE
1090 '----------------------------------------------------------------
1100 FOR A=0 TO 15:READ A$,B$:FOR B=0 TO 31:LS=VAL("&H"+MID$(A$,B*2+1,2)+"00")
1110 X=(A MOD 10)*64+B*2:Y=(A¥10)*8+80:LINE(X,Y)-STEP(0,7),1,,LS
1120 LINE(X+1,Y)-STEP(0,7),1,,LS:NEXT B,A:C=0:FOR A=0 TO 63
1130 FOR B=0 TO 7:GET@((A MOD 40)*16,(A¥40)*8+80+B)-STEP(15,0),CH
1140 PUT@((C MOD 40)*16,C¥40),CH:C=C+1:NEXT B,A
1150 '----------------------------------------------------------------
1160 FOR A=0 TO 31:READ A$,B$:FOR B=0 TO 15:LS=VAL("&H"+MID$(A$,B*4+1,4))
1170 X=(A MOD 16)*40+B*2:Y=(A¥16)*20+100:LINE(X,Y)-STEP(0,15),1,,LS
1180 LINE(X+1,Y)-STEP(0,15),1,,LS:NEXT B,A:C=0:FOR A=0 TO 31
1190 FOR B=0 TO 15:GET@((A MOD 16)*40,(A¥16)*20+100+B)-STEP(31,0),CH
1200 PUT@((C MOD 20)*32,C¥20+13),CH:C=C+1:NEXT B,A
1210 '----------------------------------------------------------------
1220 DEF SEG=&HA800:BSAVE "BG_CHR.MCN",0,&HC30:END
1230 '----------------------------------------------------------------   F
ONT DATA
2000 DATA 0000000000000000000E8E800000000000000C000C0000000FE82EE82FEA2FE00,8DE
2010 DATA FEA2AAAAAA8AFE00FE82AAAAAAA2FE00FE82AAAAAA82FE00FEFE8AAAA2FE82AE,1542
2020 DATA 8EFE82AE82FE82BA92FE82AAAAFEFE00F8F8F8F8F8F800000000000000C000,1262
2030 DATA 0000040800000000002020202020000000000800000000000000008102040800000,1AC
2040 DATA 387C8682C27C3800000242FEFE02020046CE9E9ABAF26200848692B2F2DE8C00,E7A
2050 DATA 183868C8FEFE0800E4A6A2A2A2BE9C003C7ED292929E0C00C0C08E9EB0E0C000,10A4
2060 DATA 6CF2B29A9A6E0C0060F2929296FC780000000050000000000000085000000000,8E6
2070 DATA 2050882070F8000000505050500000000F870208850200000C080B4A0E00000,A04
2080 DATA 80B8A8A8B888F800F8F8A0A0A0F8F800F8F8A8A8E8F83800F8F888888888888800,1470
2090 DATA F8F88888C8783800F8F8A8A8A8A88800F8F8A0A0A0A08000F8F88888A8B8B800,1398
2100 DATA F8F8202020F8F8000088F8F8F888000018180888F8F88000F8F82070F8D88800,1040
2110 DATA F8F808080808080800F8F8E070E0F8F800F8F8E07038F8F800F8F8888888F8F800,1308
2120 DATA F8F8A0A0A0E0E000F8F888890F8E800F8F8A0B0B8F8E800E8E8A8A8A8B8B800,1610
2130 DATA 8080F8F8F8808000F8F8080808F8F800E0F0180818F0E000F0F8183018F8F000,10E8
2140 DATA 88D8F870F8D8880080C0F878F8C080008898B8F8E8C888000000F88800000000,1090
2150 DATA FEFEFEFEFEFEFE00000088F8000000000002060E0602000000008080808080000,A7A   :' C
HARACTER DATA
2160 DATA 000B07EA1FEB3FEB7FEA606BE06BEDEBEDEBEDEB610A73403F7F1F0007EA000B,F2E
2170 DATA 0000000000003000700006BFFEBF8EBFBEBF86BFF00000007000300000000000,894
2180 DATA C0B8E03C70BE36BE063F3EBF04BFF4BF04BF3EBD063F36BA70B6E03CC0B80000,F1B
2190 DATA 100109A187804FA32FA61F8F18AC02AD18AC1F8F2FA64FA3878009A110010000,AA5
2200 DATA 20001001880346262232C118D180D0CE405B501F50D740CE50E0D0D0C06E7F3E3,943
2210 DATA 018101820184018800040 3C207C0F7D607D600C03EC22A842A883E843E023E01,AAE
2220 DATA 0180018001811D023D447D487810F3C03760B5A0B5A036E0F3C078103F081E00,C1B
2230 DATA 80068014FFD5FFD58054FFD60010013E00AA002A0FFE08B808FB08FB08F807FC,E64
2240 DATA 008000900190019003800390079007580 6D8019C0F3C17763B6A7905E1738001,989
2250 DATA 01800000099009901998299449 92D81BF3CF300CB5ADB7ED33CC100847E28421,CD8
2260 DATA 003F07211120215049700050955681 70A97781701556005049702150112007 38,854
2270 DATA 000000000000000000000000000000000000000040004000E000E001B001100110,313
2280 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000000000004000E000E0,200
2290 DATA 00E182E3E205796B3B76173E0F9C00DC0758079807900390038001900190 0080,AEB
2300 DATA 0420042004200420042004200420042004200420042004200420042004200420,240
2310 DATA 01000100010083828382C7C6FFFEFFFEFFFEFFFEFFFE7FFC7FFC3FF81FF007C0,138E
2320 DATA 0000000000000000003400420099003D00BC00990042002C0000000000000000000,41D
2330 DATA 000000000800040022001100088004400220011000880044002000100000000 0,23A
2340 DATA 0000038007C007C007C007C007C007C0038003800380010001000100000 0,780
2350 DATA 000000000000000000019F01BF80DF81BF819F0000000000000000000000000,53D
2360 DATA 000000000820082004100410082008200410041008200820041004100000000 0,168
2370 DATA 07C01FF03FF87FFC7FFCFFFEFF1EFE0EFC06FC067C047E0C3F181FF007C00000,F64
2380 DATA 07C01FF03FF87C1C780CF006E002E002E002E0026000700438081C1007C00000,AAE
2390 DATA 00C0083000084004000000002000280028000800000000400420001800064000 00,38C
2400 DATA 00043FF43FF43FF43FF4333433343334333433343F343F343FF41FF403F401F40004,B88
2410 DATA 00041FF43FF43FF43FF43304330433043304330433043FF43FF43FF41FF40004,AAA
2420 DATA 00043FF43FF43FF43FF43E041F040F8407C403E401F43FF43FF43FF43FF40004,D3F
2430 DATA 00041FE43FF43FF43FF4303430343334333433343333433F433F433F433F40004,BA4
2440 DATA 00043FE43FF43FF43FF40034003400340034003400343FF43FF43FF43FE40004,AB8
2450 DATA 00043FF43FF43FF43FF433043304338433C433E433F43FF43F743F341E140004,BB9
2460 DATA 00043FF43FF43FF43FF4303430343034383 43C343E341FF40FF407F403F40004,B56
2470 DATA 00043FF43FF43FF43FF4333433343334333433343334333433343034303 40004,8D4
2480 DATA "*"
```

《リスト2》『BANGUARD』のマシン語データ作成プログラム・リスト

```
1000 ' BANGUARD  /  LIST_2  MACHINE FILE MAKER  / save "BG_MMK.BAS"
1010 ' 1998.11.14  by  A.Yoshida
1020 '----------------------------------------------------------------
1030  CLEAR &H1000 :DEF SEG=SEGPTR(2):DEFINT A-Z:CLS 3:L=2000:AD=0  'DOS-BASIC
1040 'CLEAR ,&H9000:DEF SEG=&H9000   :DEFINT A-Z:CLS 3:L=2000:AD=0  'DISK-BASIC
1050 '----------------------------------------------------------------
1060 READ A$:ON -(A$="*") GOTO 1090:READ B$:SUM=0:FOR A=0 TO 31
1070 D=VAL("&H"+MID$(A$,A*2+1,2)):SUM=SUM+D:POKE AD,D:AD=AD+1:NEXT A
1080 IF SUM=VAL("&H"+B$) THEN L=L+10:GOTO 1060 ELSE BEEP:PRINT "ERROR IN"L:END
1090 BSAVE "BG_EXE.MCN",0,&H320:END
1100 '----------------------------------------------------------------
ACHINE DATA
2000 DATA 50535152575606 1EC43F268B05251F0086C489C1D1E0D1E901C8C47F04268B0D,CE1
2010 DATA D1E101C8C47F08268B0D80F900744880FD027203BA6000268B5D0289DE89C7B8,E46
2020 DATA 00E08ED88EC230ED57268A1C80EB2081E33F00D1E3D1E3D1E3D1E381C30010BA,11E2
2030 DATA 08002E8B07890583C75083C3024A75F25F83C70246E2D11F075E5F5A595B58CF,CA5
2040 DATA 5051525706531EC47F04268B1581E2070F42C47F08268B05040828D0D0E2B950,B49
2050 DATA 00F6E1C47F0C268B0D01C889C7B90100B800A8E81F00B800B0E81900B800B8E8,DDF
2060 DATA 1300B800E0E80D001F5BC43F26890D075F5A5958CFD0EE73238ED831C0515731,C9D
2070 DATA C988D1BB04008A0508C4474B75F883C74CE2F05F5980FC00740231C9C3909090,FBA
2080 DATA 505351525756061E31D2C437268B04C47704268B0C3D000072103DB900730B83,97C
2090 DATA F902720683F94B730142C4770826891453 52BA5000F6E201C8C4770C268B14C4,D16
2100 DATA 7710268B1C81E31F00D1E3D1E381C3500389DE2E8B3C2E8B4C025B53505239F8,DBA
2110 DATA 750739CA7503E92900B800A8BB0300BA4C00FC8EC0050008D1C97313535157BB,C5A
2120 DATA 1000B90400F3AA01D74B75F65F595B4B75E1595F585B4875492E893C2E894C02,C15
2130 DATA C47714268B0430E486E0D1E8D1E805101489C68CC88ED8B800A8BB0300BA4C00,F46
2140 DATA FC8EC0050008D1C9731553515756BB1000B90400F3A401D74B75F65E5F595B4B,D33
2150 DATA 75DF1F075E5F5A595B58CF9090909090505351525756061EC43F268B055089C2,CA7
2160 DATA 89C7D1E781C700042E8B0D81E11F1F88E830E448D1E0D1E0D1E0C47F08268905,1098
2170 DATA BF40032E8B05402507002E8905750781FA7F02730142C43F26891531D23D0700,924
2180 DATA 7502F7D2C47F042689155851BB00E08EDB8EC331DBB90300BAA00039D0720143,E2A
2190 DATA 81C2A000E2F5BF42032E8B0539D874272E891DD1E381C3E802BA0200BF4F052E,DDB
2200 DATA 8A0757B91500880581C78002E2F8435F81C740014A75E8BE0205BF0105BB2A00,C28
2210 DATA FCB92700F3A581C6F20081C7F2004B75F05938E9732431C088CC86E930ED28E1,1182
2220 DATA 41D1E189C3D1E0D1EB01D8054E0089C731C0880581C74001E2F81F075E5F5A59,F9F
2230 DATA 5B58CF9090909090FFFF54A2FE7F7EE7505157061E8CC88EC08ED831C0B94000,1136
2240 DATA BF5003FCF3ABA34003F7D0A342031F075F5958CF000000000000000000000000,946
2250 DATA "*"
```


★影牢…影さんがゲームに！（西村山郡河北町・FOX15歳）……【編：影さんを牢に閉じ込めて遊ぶゲームですね。楽しそうですね。フフフ。つぐ美：…あの，なんか。影：編君大丈夫か？つぐ美：影さんがいじめすぎたんじゃないの？影：またぁ！人のせいにして。ダメじゃん。】

《リスト3》『BANGUARD』のメイン・プログラム・リスト

```
1000 ' BANGUARD  /  LIST_3  MAIN PROGRAM  / save "BG.BAS"
1010 ' 1998.12.14  by A.Yoshida
1020 '--------------------------[ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ       ]--------------------------
1030  CLEAR &H1000 :DEF SEG=SEGPTR(2)                                  'DOS-BASIC
1040 'CLEAR ,&H9000:DEF SEG=&H9000                                     'DISK-BASIC
1050 BLOAD "BG_CHR.MCN",&H1000:BLOAD "BG_EXE.MCN",0
1060 '
1070 DEFINT A-Z:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:COLOR 7,,,2:SCREEN 0,0,0,1
1080 DIM TX(10),TY(10),ES(10),TJ(10),TS(10),EM(10),EX(10),EY(10)
1090 A1=0:A2=&H80:A3=&H100:A4=&H1F0:A5=&H2F0:C0=0:C1=1:C2=2:C3=3:C4=4:C5=5:C6=6
1100 WTIME=15000:HSC=1000:SC=0:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):OUT &H68,8
1110 '--------------------------[ ﾀｲﾄﾙ          ]--------------------------
1120 *TITLE
1130 CLS 3:C$="000 000 FFF FFF FFF FFF FF0 000 AF0 00A FFF FFF FFF FFF FFF 000"
1140 AREA=0:GOSUB *COL:GOSUB *MDT:WHILE INKEY$<>"":WEND:IF SC>HSC THEN HSC=SC
1150 A$="CONTROL >  UP/DOWN  FORWARD/BACK  ATTACK":X=0:Y=0:CALL A1(A$,X,Y)
1160 A$="#"+RIGHT$("      "+STR$(HSC),6)+"    &  $         % ON/OFF    '()"
1170 Y=1:CALL A1(A$,X,Y):A$="HIT ANY KEY TO START.":A$=SPACE$(64-LEN(A$))+A$
1180 LINE(0,16)-(639,183),1,BF:LINE(0,184)-(639,187),9,BF
1190 LINE(0,199)-(639,199),9:LINE(624,16)-(639,199),7,BF:KK=0:A=35:R=100:P=0
1200 '
1210 B=300:J=1-(P=1 AND A>0)-(P=0 AND A<35)*2:ON J GOTO 1260:A=A+(J=2)-(J=3)
1220 FOR B=1 TO 4:B2=B+4:YY=A*(2-B)*4:X1=52-(B-1)*8+A:X2=24+(B-1)*8-A
1230 N1=VAL(MID$("6131",B,1))+24:N2=VAL(MID$("0245",B,1))+24
1240 Y1=76-((J=2)-(J=3))*YY:Y2=76+((J=2)-(J=3))*YY:CALL A3(N1,B,C2,H,X1,Y1)
1250 CALL A3(N2,B2,C4,H,X2,Y2):NEXT B:R=-(A=35)*95:B=0
1260 CALL A4(TY,TP,KK):KK=KK<639 AND KK:F=F+1 AND 1:ON F GOTO 1280
1270 X=280:Y=23:A$=RIGHT$(A$,1)+LEFT$(A$,63):B$=LEFT$(A$,40):CALL A1(B$,X,Y)
1280 R=R+1 AND 127:ON -(R<>127) GOTO 1290:P=-(P=0)
1290 FOR WT=1 TO WTIME+B+300:NEXT WT:ON -(INKEY$="") GOTO 1210:CLS 2
1300 '
1310 C$="000 F0F 0FA 0FA F00 FFF FF0 000 AF0 000 0FA 880 AF0 FFF FF0 000"
1320 GOSUB *COL:KK=0:SC=0:PL=3
1330 '--------------------------[ ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ      ]--------------------------
1340 *START
1350 CLS 3:CALL A5:A$="READY.":X=17:Y=12:CALL A1(A$,X,Y):GOSUB *W1S:CLS 3
1360 LINE(8,184)-(639,199),8,BF:LINE(624,16)-(639,199),7,BF
1370 A$="SCORE  AREA  LEFT":X=22:Y=0:CALL A1(A$,X,Y)
1380 S1=&HE04:S2=&HC02:S3=&H407:S4=&H107:S5=&H801:NP=13:NF=12:NW1=14:NW2=15
1390 X=16:Y=80:R=0:SPW=40:POW=1100:K=3:TP=0:CLR=0:TK1=80-AREA*32:TK2=4-AREA
1400 FOR A=0 TO 10:TJ(A)=0:EM(A)=0:TS(A)=0:NEXT A:GOSUB *SCR
1410 '--------------------------[ ﾌﾟﾚｲﾔｰ        ]------------------[ MAIN ]
1420 CT=CT+1:ON -(T$=TIME$) GOTO 1430:LOCATE 0,22:PRINT CT:CT=0:T$=TIME$
1430 CALL A2(X,Y,S1,C):ON 1-C-(KK=560 AND TP)*C*2 OR CLR GOTO 2150,2210,2360
1440 FL$="FUEL."+MID$("**********++++++++++",(1100-POW)¥110+1,10)
1450 SW$="SHOT."+MID$("**********++++++++++",(SPW+2)¥4+1,10)
1460 XX=1:YY=0:CALL A1(FL$,XX,YY):YY=1:CALL A1(SW$,XX,YY)
1470 PW=POW>0:B1=POW<1:B2=INP(&HE9) AND 64:XX=(INP(&HE0) OR B1) AND 64
1480 YY=((INP(&HE0) AND 4)+(INP(&HE1) AND 1))*PW-B1*(NF=11)
1490 X=X-(XX=0 AND X<50)*2+(XX=64 AND X>16)
1500 Y=Y-((YY=-1 AND Y<184)-(YY=-4 AND Y>16))*8
1510 '
1520 SPW=SPW+(SPW>0):R=R+(R>0):S=-(SPW=0)
1530 FOR A=0 TO 1:N2=A+2:ON TJ(A) GOTO 1590,1560,1570:ON -(B2+R>0) GOTO 1610
1540 SS=14+S:TJ(A)=1+S*2:TX(A)=X+4:TY(A)=Y+S*(A*16-8):R=(1-S)*3:SPW=40
1550 CALL A3(SS,N2,C1,H,TX(A),TY(A)):GOTO 1610
1560 TJ(A)=0:CALL A3(N1,N2,C0,H,TX(A),TY(A)):GOTO 1610
1570 CALL A2(TX(A),TY(A),S3,C):TX(A)=TX(A)+1+C*2
1580 CALL A3(NW2,N2,C1,H,TX(A),TY(A)):TJ(A)=H*3:GOTO 1610
1590 TX(A)=TX(A)+4:CALL A2(TX(A),TY(A),S2,C)
1600 CALL A3(NW1,N2,C1,H,TX(A),TY(A)):TJ(A)=2-C*H
1610 NEXT A:N2=0:CALL A3(NP,N2,C1,H,X,Y):C=-PW*(2+S*4):XX=X-4:NF=NF XOR 7:N2=1
1620 CALL A3(NF,N2,C,H,XX,Y):POW=POW+PW:CALL A4(TY,TP,KK)
1630 '--------------------------[ ﾃｷ           ]--------------------------
1640 RT=INT(RND*TK1):F=0:K=K+TP:FOR A=2 TO 5:N2=A+2:ON TJ(A) GOTO 1800,1780
1650 ON -(K>0 OR TP=0) GOTO 1960:K=RND*TK2+1:TJ(A)=1:EM(A)=0
1660 SS=VAL(MID$("01367 03467 02456 03458 ",INT(RND*5)+(KK¥160)*6+1,1))
1670 TS(A)=SS:ON SS GOTO 1690,1700,1710,1720,1730,1740,1750,1760
1680  EX(A)= 6:ES(A)=2:XX=74:YY=TY:GOTO 1770
1690  EX(A)= 4:ES(A)=1:XX=74:YY=TY:EM(A)=RND*40+20:GOTO 1770
1700  EX(A)= 9:ES(A)=3:XX=74:YY=21:EM(A)=TY:GOTO 1770
1710  EX(A)=14:ES(A)=3:XX=74:YY=TY:GOTO 1770
1720  EX(A)= 8:ES(A)=2:XX=74:YY=TY:GOTO 1770
1730  EX(A)= 6:ES(A)=1:XX=74:YY=TY:GOTO 1770
1740  EX(A)= 7:ES(A)=1:XX=74:YY=48+INT(RND*2)*8:GOTO 1770
1750  EX(A)= 4:ES(A)=1:XX= 2:YY=16+INT(RND*3)*4:GOTO 1770
1760  EX(A)=14:ES(A)=2:XX=74:YY=TY-INT(RND*8)*16
1770 CALL A3(SS,N2,C4,H,XX,YY):TX(A)=XX:TY(A)=YY:GOTO 1960
1780 TJ(A)=-(TS(A)<23)*2:TX(A)=TX(A)+1:TS(A)=TS(A)+1:C=-(TJ(A)>0)*2
1790 CALL A3(TS(A),N2,C,H,TX(A),TY(A)):GOTO 1960
1800 C=4:XX=TX(A):YY=TY(A):SS=TS(A)+1:CALL A2(XX,YY,S4,H):ON H GOTO 1820
1810 C=6:ES(A)=ES(A)-1:SS=(ES(A)>0) AND SS
1820 ON SS GOTO 1860,1870,1880,1860,1860,1860,1890,1900,1910,1920,1930
1830 SC=SC+EX(A):POW=POW-(TS(A)=0)*110:POW=POW-(POW-1100 AND POW>1100)
1840 IF TS(A)=10 THEN CLR=3
1850 TJ(A)=2:TS(A)=21:CALL A3(TS(A),N2,C6,H,XX,YY):GOSUB *SCR:GOTO 1960
1860  XX=XX-1:GOTO 1940
1870  EM(A)=EM(A)-1:XX=XX-1:YY=YY+(EM(A)<0)*12:GOTO 1940
1880  XX=XX-1:YY=YY-(XX-X<8 AND YY<EM(A))*12:GOTO 1940
1890  XX=XX-1:YY=YY-7+EM(A)*2:EM(A)=EM(A)-(EM(A)<8) AND 7:GOTO 1940
1900  XX=XX+2:GOTO 1940
1910  EM(A)=EM(A)-(XX<X+8):XX=XX-3+EM(A):YY=YY+((YY>Y)-(YY<Y))*3:GOTO 1940
1920  XX=50+EM(A):YY=YY+EM(A)*4:EM(A)=EM(A)*((YY<44 OR YY>148)*2+1):GOTO 1940
1930  K=2:YY=YY+EM(A)*2:EM(A)=EM(A)*((YY<44 OR YY>148)*2+1)
1940 CALL A3(TS(A),N2,C,H,XX,YY):TX(A)=XX:TY(A)=YY:TJ(A)=H
1950 ON -(F>0) GOTO 1960:F=F+(RT=A AND H AND SS>3)*A
1960 NEXT A
1970 '--------------------------[ ﾃｷﾀﾞﾝ         ]--------------------------
1980 FOR A=6 TO 9:N2=A+2:ON TS(A) GOTO 2020,2030,2040,2050,2060,2070,2040,2080
1990 ON -(F=0) GOTO 2110:EM(A)=0:TX(A)=TX(F):TY(A)=TY(F):TS(A)=TS(F)-2:F=0
2000 XX=(X-TX(A))*4:YY=Y-TY(A):SS=ABS(XX)+ABS(YY)-(XX=0 AND YY=0)
2010 EX(A)=2.6*XX/SS:EY(A)=10*YY/SS:GOTO 2110
2020  SS=16:XX=TX(A)+EX(A):YY=TY(A)+EY(A):GOTO 2090
2030  SS=17:XX=TX(A)-3:YY=TY(A)-8:GOTO 2090
2040  SS=18:XX=TX(A)-3:YY=TY(A):GOTO 2090
2050  SS=16:XX=TX(A)+EX(A):YY=TY(A)+6:GOTO 2090
2060  SS=19:XX=TX(A):YY=TY(A)+EM(A):EM(A)=EM(A)-(EM(A)<8):GOTO 2090
2070  SS=14:XX=TX(A)-4:YY=TY(A):GOTO 2090
2080  SS=20:XX=TX(A)+EX(A):YY=TY(A)+EY(A)
2090 CALL A2(XX,YY,S5,C):C=C*2:CALL A3(SS,N2,C,H,XX,YY)
2100 TX(A)=XX:TY(A)=YY:TS(A)=(C>0 AND H)*TS(A)
2110 NEXT A:FOR WT=1 TO WTIME:NEXT WT:ON -(INP(&HE9)>127) GOTO 1420:COLOR 1
2120 WHILE INKEY$<>"":WEND:LOCATE 4,24:PRINT "WAIT >"WTIME;"> ";:INPUT "",A
2130 WTIME=-(A>0)*A-(A=0)*WTIME:COLOR 7:CLS:GOTO 1420
2140 '--------------------------[ ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾐｽ     ]--------------------------
2150 GOSUB *W1S:FOR A=1 TO 20:FOR B=0 TO 15:C=2-(A<3)*4 AND A<20:N1=21+(A¥7)
2160 XX=X+(4-(B¥2))*A:YY=Y+(2-(B MOD 5))*A*4:CALL A3(N1,B,C,H,XX,YY)
2170 NEXT B:FOR WT=1 TO WTIME:NEXT WT,A:KK=(KK¥20)*20:IF KK>552 THEN KK=552
2180 PL=PL-1:GOSUB *W1S:ON -(PL>-1) GOTO *START:CLS 3:A$="GAME OVER":X=15:Y=12
2190 CALL A1(A$,X,Y):GOSUB *W1S:GOSUB *W1S:GOTO *TITLE
2200 '--------------------------[ ｵﾔﾀﾞﾏ ﾄｳｼﾞｮｳ   ]--------------------------
2210 SS=0:XX=0:YY=0:FOR A=0 TO 9:N2=A+2:CALL A3(SS,N2,C0,H,XX,YY)
2220 TJ(A)=0:TS(A)=0:NEXT A:XW=2:YW=70:POW=1100
2230 FOR A=0 TO 49:CALL A4(TY,TP,KK):X=X+(X>16)+(X>24):Y=Y+((Y>80)-(Y<80))*8
2240 N2=10:CALL A3(NP,N2,C1,H,XW,YW):XW=XW-(A<11)+(A>36):YW=YW+(A>36)*4:N2=0
2250 CALL A3(NP,N2,C1,H,X,Y):NF=NF XOR 7:N2=1:XX=X-4:CALL A3(NF,N2,C2,H,XX,Y)
2260 YY=80:FOR B=0 TO 5:N1=VAL(MID$("612375",B+1,1))+24:N2=B+11:C=(A AND 4)/2
2270 XX=28+B*4:CALL A3(N1,N2,C,H,XX,YY):NEXT B
2280 FOR B=0 TO 2:XX=99-A:YY=48+B*48:N1=9:N2=B+4:CALL A3(N1,N2,C2,H,XX,YY)
2290 NEXT B:FOR WT=1 TO WTIME+400:NEXT WT,A
2300 '
2310 FOR A=2 TO 5:TJ(A)=1:N2=A+2:EM(A)=1:ON -(A>2) GOTO 2330
2320 TS(A)=10:EX(A)=500:ES(A)=30:TX(A)=64:TY(A)=80:GOTO 2340
2330 TS(A)=9 :EX(A)=150:ES(A)=20:TX(A)=50:TY(A)=48+48*(A-3)
2340 CALL A3(TS(A),N2,C4,H,TX(A),TY(A)):NEXT A:GOTO 1420
2350 '--------------------------[ ｵﾔﾀﾞﾏ ｹﾞｷﾂｲ     ]--------------------------
2360 SS=0:XX=0:YY=0:FOR A=0 TO 9:N2=A+2:CALL A3(SS,N2,C0,H,XX,YY)
2370 TJ(A)=0:TS(A)=0:NEXT A:X1=TX(2):Y1=TY(2):KK=560
2380 NF=NF XOR 7:XX=X-4:N2=1:CALL A3(NF,N2,C2,H,XX,Y):N1=10:N2=4
2390 CALL A3(N1,N2,C4,H,X1,Y1):CALL A2(X1,Y1,S5,B):FOR A=0 TO 3:N1=RND*2+21
2400 XX=X1-2+(A AND 1)*4:YY=Y1-8+(A¥2)*16:C=INT(RND*10) AND 2:N2=A+5
2410 CALL A3(N1,N2,C,H,XX,YY):NEXT A:CALL A4(TY,TP,KK)
2420 X1=X1-1:Y1=Y1+3:FOR WT=1 TO WTIME+600:NEXT WT:ON B GOTO 2380
2430 '
2440 FOR A=1 TO 20:CALL A5:FOR B=0 TO 15:C=2-(A<3)*4 AND A<20:N1=21+(A¥7)
2450 N2=B+2:XX=X1+(4-(B¥2))*A:YY=Y1-(B MOD 5)*A*4:CALL A3(N1,N2,C,H,XX,YY)
2460 NEXT B:FOR WT=1 TO WTIME+300:NEXT WT,A:LINE(192,82)-STEP(255,31),5,BF,0
2470 A=(POW¥110)*50+(AREA+1)*500:SC=SC+A:PL=PL+1:GOSUB *SCR:AREA=AREA+1:KK=0
2480 A$="AREA 0"+HEX$(AREA)+" CLEAR!":X=13:Y=11:CALL A1(A$,X,Y)
2490 A$=" BONUS > "+RIGHT$("     "+STR$(A),4):Y=13:CALL A1(A$,X,Y)
2500 GOSUB *W1S:GOSUB *W1S:ON -(AREA=3) GOTO 2520:GOSUB *MDT:GOTO *START
2510 '--------------------------[ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ      ]--------------------------
2520 CLS 3:RESTORE:F=64:XX=186:XW=-84:YW=92:K1=0
2530 CALL A5:POKE &H342,0:POKE &H343,0
2540 F=F+1 AND 127:FOR A=0 TO 5:K2=(A*22.5)+K1:XH=36*SIN(K1*3.1415/180)
2550 X=XX+XH*SIN(K2*3.1415/ 90):Y=92+76*COS(K2*3.1415/180)
2560 CALL A3(NP,A,C1,H,X,Y):NEXT A:CALL A4(TY,TP,KK):KK=0:K1=(K1+3) MOD 360
2570 XX=XX+(XX>38)+(A$=" "):LINE(624,16+INT(RND*42)*4)-STEP(1,0),8
2580 XW=XW-(XW<42 AND A$=" "):FOR A=0 TO 2:N1=VAL(MID$("627",A+1,1))+24
2590 N2=A+6:X=XW-A*4:CALL A3(N1,N2,C2,H,X,YW):NEXT A:ON -(F>0) GOTO 2620
2600 READ A$:ON -(A$="*") GOTO 2630:B$=SPACE$(40):X=F*(39-LEN(A$))+1
2610 MID$(B$,X)=A$:X=0:Y=23+F:CALL A1(B$,X,Y):F=F+1:ON F GOTO 2600
2620 FOR WT=1 TO WTIME+300:NEXT WT:GOTO 2540
2630 FOR A=1 TO 4:GOSUB *W1S:NEXT A:GOTO *TITLE
2640 '=========================================================[ SUB ]
2650 *COL
2660 FOR A=0 TO 15:COLOR=(A,VAL("&H"+MID$(C$,A*4+1,4))):NEXT A:RETURN
2670 '
2680 *SCR
2690 SC$=RIGHT$("     "+STR$(SC),5)+"   0"+HEX$(AREA+1)+"    0"+HEX$(PL)
2700 XX=302:YY=0:CALL A1(SC$,XX,YY):RETURN
2710 '
2720 *W1S
2730 T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND:RETURN
2740 '
2750 *MDT
2760 B=0:T=10:FOR A=0 TO 639:C=A MOD 160:ON A¥160 GOTO 2790,2810,2830
2770  Y1=2:Y2=22:ON -(B>0) GOTO 2840:B=RND*8+4-AREA:Y2=18-INT(RND*3)*4
2780  ON -(C<150) GOTO 2840:Y2=22:GOTO 2840
2790  Y1=2:H=(ABS(Y2-T)+8)¥8:Y2=Y2-((T>Y2)-(T<Y2))*H:ON -(B>0) GOTO 2840
2800  B=RND*8:T=22-INT(RND*(11+AREA*2)):ON -(C<140) GOTO 2840:T=22:GOTO 2840
2810  Y1=3:Y2=22:ON -(B>0) GOTO 2840:B=RND*8+2:Y1=INT(RND*(15+AREA))+3
2820  Y2=Y1+5-AREA:ON -(C<155) GOTO 2840:Y1=3:Y2=22:GOTO 2840
2830  Y1=RND*2+3:Y2=RND*2+20
2840 B=B-1:POKE &H400+A*2,Y1:POKE &H401+A*2,Y2:NEXT A:CALL A5:RETURN
2850 '========================================================[ DATA ]
2860 DATA "ｭ ﾂﾁﾎﾇﾕﾁﾒﾄ ｭ","ﾓﾔﾁﾆﾆ","ﾐﾒﾏﾇﾒﾁﾍ ｯ ﾄﾅﾓﾉﾇﾎ ｯ ﾅﾔﾃｮ","ﾁｮﾙﾏﾓﾈﾉﾄﾁ"
2870 DATA "ﾔﾅﾓﾔﾐﾌﾁﾙｮ","ﾁｮﾙﾏﾓﾈﾉﾄﾁ ｯ ﾄﾁﾎﾄﾙｭﾙﾁﾍﾁﾓﾈﾉﾔﾁ ｯ ﾐﾁﾎﾄﾁ","ﾔﾈﾁﾎﾋﾓｮ"
2880 DATA "ﾁﾌﾌ ﾔﾈﾅ ﾐﾌﾁﾙﾅﾒﾓ ﾏﾆ ｢ﾂﾁﾎﾇﾕﾁﾒﾄ｢ｮ","    ﾐﾒﾅﾓﾅﾎﾔﾅﾄ ﾂﾙ"
2890 DATA "｢ﾍﾁﾘﾐﾏﾗﾅﾒｮﾂﾁﾓ｢    ","","  ","*"
```

マシン語の詳細

マシン語プログラムのオフセット：&H0000～&H0313
ワークエリアのオフセット：&H0340～&H08FF
キャラクター・データのオフセット：&H1000～&H1C0F

※セグメントアドレス（DEF SEGの値）は，必要に応じて変更可能です。
※下記のCALL文の引数に用いる変数は，指定のない限り「整数型」です。

■CALL A1(A$,X,Y)　　文字表示（A1=0）

A$　文字列
X　X座標
Y　Y座標

文字変数「A$」に入っている文字列を「グラフィック」で表示します。表示できる文字はアスキーコード「&H20～&H5F」の間の文字だけです（ゲーム用ということで，一部の文字は特殊なグラフィックパターンに置き換えてあります）。

対応していない文字（カタカナ等）を使用してもエラーにはなりませんが，全然関係のない文字に変換された「文字化け」状態になります。本作中では意図的に「エンディング用データの暗号化」に応用しています。

■CALL　A2(X,Y,S,H)　　座標位置の背景色を調べる（A2=&H80）

X　X座標（8dot単位）
Y　Y座標
S　判定条件値＝調べたいパレット番号×256＋Y軸範囲（L=0～7）
H　戻り値＝（判定結果（命中＝0，はずれ＝1））

判定範囲　（X軸）　X～X+31，（Y軸）　Y+7－L～Y+8+L
※単位：dot

上記の計算式の範囲（座標（X,Y+7－L）－（X+31，Y+8+L）で囲まれる長方形の範囲）の色を調べます。例えば「S=&HE04」とした場合，（X,Y+3）－（X+31，Y+12）の範囲内に「パレット14番を構成する　2（赤），4（緑），8（グレー）の3色の要素のうちのいずれか」が含まれているかどうかを判定し，判定範囲内にいずれかの要素が含まれている場合を「命中」，何もなかったときを「はずれ」としています。

■CALL A3(N1,N2,C,H,X,Y)　　キャラクタ表示（A3=&H100）

N1　キャラクタ番号（0～255）
N2　キャラ消去用データを記録する場所（0～31）
C　キャラクタの色
H　戻り値＝（X,Y軸が範囲内の時＝1，範囲外の時＝0）
X　X座標（2～74，8dot単位）
Y　Y座標（0～184）

古いキャラクタの消去と，新しいキャラクタの表示を同時に行ないます。消去に必要なデータはCALL毎にワークエリア「N2」（専用の記録箇所が32か所あり，「N2」で使用する場所を指定する）から読み出し，古いキャラクタを消去した後，新しいキャラクタの情報を新たにワークエリア「N2」に記録していきます。

XY座標が「範囲外」のときは，前回のパターンを消去するだけで新しいキャラクタは表示されません（この場合，キャラ消去用のデータは書き換えられません）。

XY座標の判定結果は引数「H」に書き込んでおり，本作中では「H=0」であれば「キャラクタが画面外に飛び去った」という具合に処理しています。

■CALL A4(TY,TP,KK)　　背景のスクロールと敵の出現処理の補助（A4=&H1F0）

TY　戻り値＝（敵地上物出現のY座標）
TP　戻り値＝（敵の出現タイミング）
KK　進んだ距離（0～639）

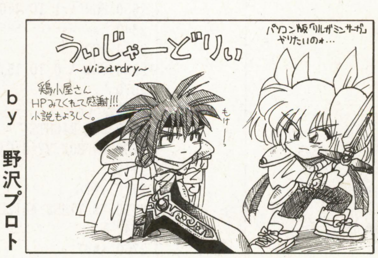
背景のスクロールに用いています。「KK」で示される位置の背景データ（サブルーチン「＊MDT」で書き込まれたデータ）を読み出し，画面に描く背景の形を決めていきます。「KK」は一定間隔で「1」ずつ加算されます。

■CALL A5　　マシン語で使うワークエリアの初期化（A5=&H2F0）

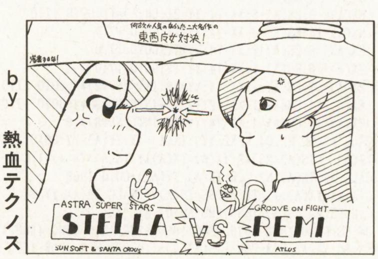
マシン語のワークエリアを初期化します。安全のため，最初に一度実行しておく必要があります。



by 黒真珠
評…とりあえず練習，かな？(つぐ美)



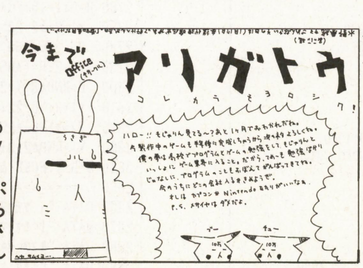
by 野沢プロト
Macでしたっけ？(編)



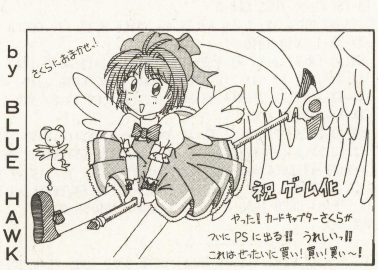
by 熱血テクノス
評…でもステラさんの体って…(つぐ美)



by 鶏小屋H・I
評…うずまき？…ドリキャスか(影)



by ぷちさん
評…もじゃりんさん？(編)



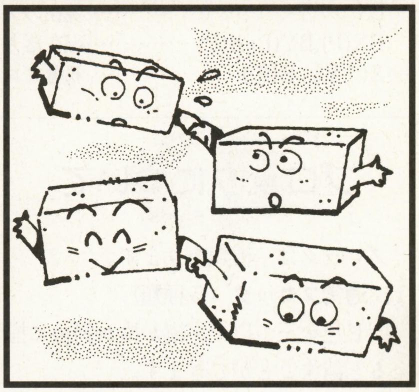
by BLUE HAWK
評…良いゲームになるといいネ(つぐ美)

★CPUクーラーが壊れた。熱暴走した。ちなみにi486DX4です。(愛知県東海市・KETA18歳)……【影：日頃の手入れは大切だけど，パソコンの中身なんて頻繁に見ないからなぁ…。つぐ美：影さん，熱でもあるの？…日頃のお手入れが，なんて影さんとは思えない発言！】

一つの画面で対戦する落ちものゲーム

ブロック

根岸　秀典(14歳)



内容

落ちものゲームです。やっぱり落ちものは対戦が命だと思うんで，対戦にしました。そして，今までの落ちものゲームは「ぷよぷよ」などの名作を真似している気がするので，今までの落ちものにはない，すごい（怪しい）新システムを取り入れました！

遊びかた

このプログラムは，グラフィック作成用プログラム（**リスト1**）とメイン・プログラム（**リスト2**）の二つでできていますが，グラフィック作成用プログラムは打たなくても動きます。でも，打つとダイナミックさがupします。

メイン・プログラムを実行すると，ちゃちいタイトル画面でモードやCOM LEVELの調節ができます。COM LEVELといってもスピードが速くなるだけで，思考ルーチンは同じなので大したことはありません。

タイトル画面で1人プレイか2人プレイかを選んで，ゲームをはじめると，な，なんじゃこら！　画面が一つしかない！　どこが対戦なんだ！

ノープロブレム！　実はこのゲームは，一つの画面に2人がブロックを落としていくゲームなのだ！　だから，大連鎖を作ったのに相手にそれを取られるとか，そんな熱いバトルが繰り広げられるのです！

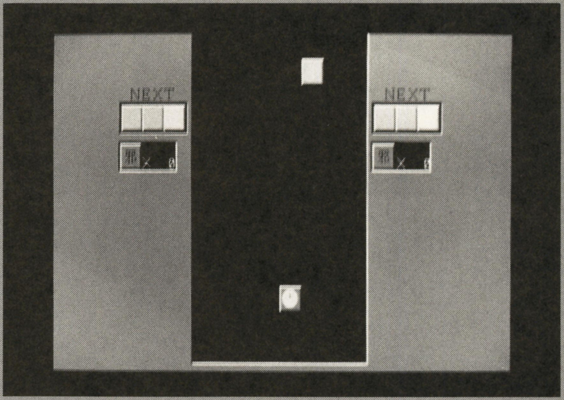
《第1表》操作方法

	1P	2P
ブロックを左に動かす	A	4
落とす	S	5
右に動かす	D	6

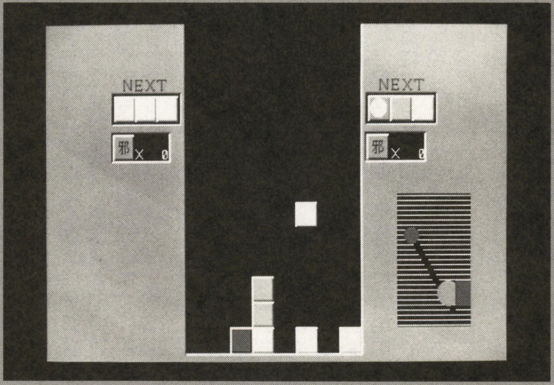
タイトルなどでは，カーソル・キーで選択し，スペース・キーで決定する。



▲《写真1》コンピュータと対戦するか人と対戦するかを選ぼう。コンピュータのレベルも変えられる



▲《写真2》ブロックは一つずつ降ってくる。NEXTの欄を見てどう積むかを考えよう



▶《写真3》コンピュータに攻撃開始！　いかに相手を邪魔しつつ，すばやくブロックを積むかが勝負だ(？)

《第2表》主な変数表

BL(,) ………………………	フィールドの様子
P ………………………………	現在のプレイヤー
BX(P),BY(P),B(P)……………	現在落ちているブロックのX座標，Y座標，タイプ
X( ),Y( ),BB( ) ………………	邪魔ブロックが落ちるとき，ブロックが消えるかの判定など

ブロックについて

ブロックは7種類あります。

1．通常ブロック（5種類）

同じ色を三つ以上，縦か横か斜めに揃えると消すことができます。

2．時計ブロック

通常ブロックを消すときに，消したブロックの周りにあると消すことができ，消すと相手を一定時間止めることができます。

3．邪魔ブロック

「邪」と書かれているブロックで，消し方は時計ブロックと同じです。このブロックは通常ブロックを消すことで，相手に降らせることができます。もちろん連鎖を組めばたくさん降ります。

細かいルール

ブロックを動かすとき，1Pは右の2行，2Pは左の2行には，ブロックを進入させることはできません。だから，相手の入ってこない場所にブロックを置けば，邪魔される心配はありません。

相手がブロックを消して邪魔ブロックがたまっているときに自分のブロックが落ち，相手ブロックが，相手が1Pなら左4行，2Pなら右4行に落ちてきます。

1Pはいちばん左，2Pはいちばん右の行が上まで積み上がると負けです。

改造について

音をつける，CPUを強くする（かなり弱いので），ストーリーとかをつけてみる…などなど。

最後に

遅いマシンでも十分動きますが，速いマシンのほうがブロックが消えるかどうかの判定やCPU思考に時間がかからないので快適に遊べます。雑なプログラムでほんとすいません。

CHECKER FLAG

影：コンピュータをいじめるのがなかなか楽しいゾ。それそれっ！（大連鎖）

つぐ美：影さん，性格悪い～。ぶ～ぶ～。

Dr.D：アイデア的にはなかなか面白いのぉ。ただ，人間同士で対戦するとちょっと危険な気もするが…。ブロックの消え方が「コラムス」的なのも微妙にゲーム性に作用しておる。

編：次の作品も期待しています！

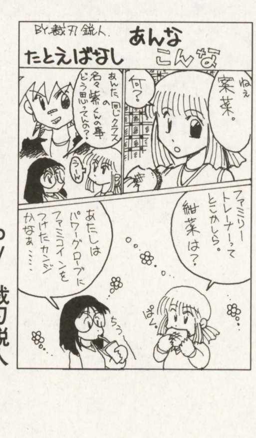
《リスト1》『ブロック』のグラフィック作成用プログラム・リスト

```
10 SCREEN 3,,,0:CONSOLE ,,0:COLOR ,,,,2:CLS 3:DEFINT A-Z:DIM A(321),HI(4161,4)
20 T#=3.14159:FOR I=0 TO 3:READ B(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO B(I):READ A$
30 FOR K=0 TO 2:C(K)=VAL("&h"+MID$(A$,K*2+2,2)):C(K+3)=VAL("&h"+MID$(A$,K+8,1))
40 NEXT:C=VAL(LEFT$(A$,1))
50 IF C=0 THEN LINE(C(0),C(1))-(C(2),C(3)*16+C(4)),C(5)
60 IF C=1 THEN LINE(C(0),C(1))-(C(2),C(3)*16+C(4)),C(5),BF
70 IF C=2 THEN CIRCLE(C(0),C(1)),C(2),C(3),C(4)*T#/8,(C(5)+1)*T#/8,  ,F
80 IF C=3 THEN CIRCLE(C(0),C(1)),C(2),C(3),C(4)*T#/8,(C(5)+1)*T#/8,.5,F
90 IF C=4 THEN CIRCLE(C(0),C(1)),C(2),C(3),C(4)*T#/8,(C(5)+1)*T#/8,.5
100 IF C=5 THEN PAINT(C(0),C(1)),C(2),C(3)
110 NEXT:ON I+1 GOSUB *K1,*K2,*K3,*K4:NEXT
120 DEF SEG=VARPTR(HI(0,0),1):A=VARPTR(HI(0,0),0)
130 BSAVE "dynamic.CHR",A,VARPTR(HI(4161,4),0)-A+1:END
140 '  "dynamic.chr"は 約40KBもあります。お気をつけて！
150 *K1:GOSUB *GE:CLS 2:FOR J=0 TO 26:LINE(0,J*6+2)-STEP(99,0),5:NEXT:RETURN
160 *K2:GOSUB *GE:FOR J=0 TO 99:GET(J,0)-(J,159),A:PUT(199-J,0),A:NEXT
170 GET(100,0)-(199,159),HI(0,4):CLS 2
180 FOR J=0 TO 59:LINE(50,80)-STEP(120*COS(J*6*T#/180),120*SIN(J*6*T#/180)),7
190 NEXT:PUT(100,0),KANJI(15905),PSET,2,0:GOSUB *K5:RETURN
200 *K3:GOSUB *GE:CLS 2:FOR J=0 TO 16:LINE(J*6+2,0)-STEP(0,40+RND*40),7:NEXT
210 PUT(100,0),KANJI(18260),PSET,9,0:GOSUB *K5:RETURN
220 *K4:GOSUB *GE:CLS 2:RETURN
230 *K5:FOR X=0 TO 15:FOR Y=0 TO 15:A=POINT(100+X,Y):ON -(A=0)GOTO 250
240 LINE(X*6-5,Y*6+10)-STEP(7,7),A,BF
250 NEXT Y,X:RETURN
260 *GE:GET(0,0)-(99,159),HI(0,I):RETURN
270 DATA 16,7,7,6  ,22d781e90f,10f784b9f9,22d500f68f,32d5a0a207
280 DATA 1144b46509,01e4b2d289,03c4b2d289,52d4609900,03c3c412d7,0412d413c7
290 DATA 0413c50327,0503246417,0464155417,0554146467,0324632555,0374637555
300 DATA 03c463c555,0502d148ce,055321991e,0502d5532e,0148c1991e,532640ee00
310 DATA 250320a20f,21e780f60f,1006914879,2328c1e90f,1148c509f9,232640f68f
320 DATA 3326c0a28f,1195f4b649,0235f323c9,0415f323c9,5325a09900,2328c1e90f
330 DATA 1148c509f9,232690f68f,4326419152,0236432411,0416432411,5325f09100
```



評…時間って足りないですよね（編）

by MINO



評…ちょっとヒドイかも（苦笑）（つぐ美）

by 裁刃鋭人

★いや～よく考えたら僕ももう受験生だったわ。この1年間なにやったっけなぁ…。（愛知県安城市・**ぷちさん15歳**）……【**編**：なんかもう「だったわ」なんて時期じゃないような気が…。だ・大丈夫ですか？**影**：よく遊び，よく寝ればなんだって大丈夫。経験者は語る，だぞ。】

《リスト2》『ブロック』のメイン・プログラム・リスト

```
10 '初期設定
20 SCREEN 3,0,0,0:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7,2:WIDTH 80,25:CLEAR:CLS 3
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):COLOR=(6,2805):COLOR=(14,1136)
40 DIM BL(9,13),G(257,7),M(9,12),X(95),Y(200),BB(200),C%(11701),HI%(4161,4)
50 W1=10000  '500-50000くらい？実際のウェイト
60 W2=20000  '100-100000くらい？邪魔ブロックの落ちる速さ：ブロックの消える速さ
70 FOR I=1 TO 6:LINE(0,0)-(29,29),7,BF:LINE(2,2)-(29,29),8+I+(I=6)*6,BF
80 LINE(2,2)-(27,27),I-(I=6)*9,BF:GET(0,0)-(29,29),G(0,I-1):NEXT
90 PUT(0,0),G(0,5),PSET:PUT(7,7),KANJI(15449),PSET,0,15:GET(0,0)-(29,29),G(0,6)
100 CIRCLE(14,14),10,7,,,F:LINE(14,14)-(14,6),0
110 LINE(14,14)-(18,14),0:GET(0,0)-(29,29),G(0,5)
120 LINE(0,0)-(29,29),15,BF:A=0:FOR X=0 TO 29 STEP 2:FOR Y=0 TO 29
130 PSET(X,Y),A:A=15-A:NEXT Y,X:GET(0,0)-(29,29),G(0,7)
140 DEF SEG=VARPTR(HI%(0,0),1):BLOAD "dynamic.CHR",VARPTR(HI%(0,0),0)
150 '  140行はグラフィック作成用プログラムを実行していない場合省略する
160 'タイトルとか
170 SCREEN ,,,1:CLS 3:RESTORE 1460:FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR J=23 TO 0 STEP -1
180 A=VAL(MID$(A$,J+1,1)):ON 1-A GOTO 190:PUT(J*30-(J¥5)*22,I*30),G(0,J¥5),PSET
190 NEXT J,I:FOR I=0 TO 2:READ A$:LOCATE 31,15+I*2:PRINT A$:NEXT:SP=0:CP=0
200 LOCATE 49,19:PRINT AKCNV$(STR$(SP)):PUT(215,233+CP*32),G(0,5),PSET
210 WHILE INKEY$<>"":WEND:A$="":WHILE A$="":A$=INKEY$:WEND:A=CP:B=SP
220 CP=CP+(A$=CHR$(30)AND CP>0)-(A$=CHR$(31)AND CP<2):IF CP=A THEN 240
230 LINE(215,233+A*32)-STEP(29,29),0,BF:GOTO 200
240 SP=SP+(A$=CHR$(29)AND CP=2 AND SP>0)-(A$=CHR$(28)AND CP=2 AND SP<5)
250 ON -(SP<>B)GOTO 200:ON -(A$<>CHR$(32)OR CP=2)GOTO 210:CP=CP*2:SP=10-SP*2
260 ' cp=cp*2 を cp=cp*2+1 にすると 一人プレーのときコンピューターが右になる
270 FOR I=0 TO 13:BL(0,I)=100:BL(9,I)=100:NEXT
280 FOR I=1 TO 8:BL(I,13)=100:TK(I)=0:FOR J=0 TO 12:BL(I,J)=0:NEXT J,I
290 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 1:T(I,J)=INT(RND*6):NEXT J,I
300 CLS 3:LINE(0,0)-(639,399),15,BF:LINE(198,0)-(441,391),8,BF
310 LINE(200,0)-(441,391),7,BF:LINE(200,0)-(439,389),0,BF
320 WC=0:FOR I=0 TO 1:W(I)=0:WW(I)=0:OC(I)=0:LINE(96+I*350,80)-STEP(97,37),8,BF
330 LINE(98+I*350,82)-STEP(95,35),7,BF:LINE(98+I*350,82)-STEP(94,34),0,BF
340 LINE(95+I*350,126)-STEP(83,35),8,BF:LINE(97+I*350,128)-STEP(81,33),7,BF
350 LINE(97+I*350,128)-STEP(79,31),0,BF:PUT(98+I*350,129),G(0,6)
360 FOR J=0 TO 2:PUT(305+SGN(I-.5)*145+J*SGN(I-.5)*30,84),G(0,T(J,I)),PSET
370 NEXT:COLOR 0:LOCATE 36+SGN(I-.5)*22,4:PRINT AKCNV$("NEXT"):NEXT:COLOR 7
380 A=4:WHILE A>0:LOCATE 37,10:PRINT AKCNV$(STR$(A)):A$=TIME$:WHILE A$=TIME$
390 WEND:A=A-1:WEND:LOCATE 37,10:PRINT AKCNV$("GO!"):FOR Q=0 TO 10000:NEXT
400 LOCATE 37,10:PRINT SPC(6):FOR P=0 TO 1:GOSUB *NE:NEXT:A(0)=0:A(1)=1
410 'メイン
420 FOR I=0 TO 1:P=A(I):IF CP<>P THEN ON P+1 GOSUB *K1,*K2:GOTO 450
430 ON -(DI=0)GOSUB *CP:Y=0:X=SGN(CX-BX(P))
440 IF WC<SP THEN WC=WC+1 ELSE WC=0:Y=(CX=BX(P))
450 BX=BX(P):BY=BY(P):IF WW(P)>0 THEN WW(P)=WW(P)-1:GOSUB *HY:GOTO 520
460 BX(P)=BX(P)+X:IF BL(BX(P),BY)>0 THEN BX(P)=BX
470 IF (BX(P)-4.5)*SGN(P-.5)<-2 THEN BX(P)=BX
480 IF Y=0 THEN W(P)=W(P)+1:IF W(P)>20 THEN W(P)=0:Y=-1
490 BY(P)=BY(P)-Y:IF BX(P)=BX(1-P) AND BY(P)=BY(1-P)THEN BY(P)=BY:BX(P)=BX
500 IF BL(BX(P),BY(P))>0 THEN *OC
510 IF BX(P)<>BX OR BY(P)<>BY THEN GOSUB *HY
520 A=P:GOSUB *OK:NEXT:FOR Q=0 TO W1:NEXT:IF RND>.5 THEN SWAP A(0),A(1)
530 GOTO 420
540 'サブルーチンの数々
550 '次のブロックを表示したりいろいろする
560 *NE:B(P)=T(0,P):T(0,P)=T(1,P):T(1,P)=T(2,P):T(2,P)=INT(RND*6)
570 FOR J=0 TO 2:PUT(305+SGN(P-.5)*145+J*SGN(P-.5)*30,84),G(0,T(J,P)),PSET
580 NEXT:W(P)=0:BX=P*7+1:BY=0:IF BL(BX,0)>0 THEN RETURN *SH
590 BX(P)=BX:BY(P)=0:GOSUB *HY:RETURN
600 'キー入力
610 *K1:X=((INP(&HE2)AND 2)=0)-((INP(&HE2)AND 16)=0)
620 Y=((INP(&HE4)AND 8)=0):RETURN
630 *K2:X=((INP(&HE0)AND 16)=0)-((INP(&HE0)AND 64)=0)
640 Y=((INP(&HE0)AND 32)=0):RETURN
650 'ブロックを表示する
660 *HY:LINE(BX*30+170,BY*30)-STEP(29,29),0,BF
670 PUT(BX(P)*30+170,BY(P)*30),G(0,B(P)),PSET:A$=AKCNV$(RIGHT$(STR$(P+1),1))
680 IF WW(P)>0 THEN PUT(BX(P)*30+177,BY(P)*30+7),KANJI(17508),AND,0,15:RETURN
690 PUT(BX(P)*30+177,BY(P)*30+7),KANJI(VAL("&h"+JIS$(A$))),OR,7,0:RETURN
700 'もうすぐ降ってくる邪魔ブロックの数を表示する
710 *OK:LOCATE 16+A*44,9:PRINT USING "× ###";OC(A):RETURN
720 'ブロックが落ちたとき
730 *OC:WO=0:RE=0:SN=0:X(0)=BX(P):Y(0)=BY(P)-1:BB(0)=B(P)
740 BL(BX(P),BY(P)-1)=B(P)+1:TK(X(0))=TK(X(0))+1
750 LINE(BX*30+170,BY*30)-STEP(29,29),0,BF
760 PUT(X(0)*30+170,Y(0)*30),G(0,B(P)),PSET:IF B(P)=5 THEN 810
770 OC=0:KE=0:RE=RE+1:GOSUB *KH:OC=OC-RE*2*(KE-2-(RE>1))*(KE>2)
780 OC(P)=OC(P)-OC:IF OC(P)<0 THEN OC(1-P)=OC(1-P)-OC(P):OC(P)=0
790 IF OC(1-P)<OC THEN LOCATE 16+P*44,9:PRINT "相殺！":WO=1
800 A=1-P:GOSUB *OK:ON -(SN>-1)GOTO 770
810 IF OC(P)=0 OR SGN(BX(1-P)-4.5)=SGN(P-.5)OR WO=1THEN GOSUB *NE:DI=0:GOTO 520
820 HN=0:GOSUB *H1:FOR J=0 TO OC(P)-1:Y(J)=-10-((J+D(P))¥4)*30:BB(J)=0
830 TK(4+P+((J+D(P))MOD 4)*SGN(P-.5))=TK(4+P+((J+D(P))MOD 4)*SGN(P-.5))+1:NEXT
840 B=0:WHILE B<OC(P):B=0:FOR J=0 TO OC(P)-1:A=J+D(P)
850 IF Y(J)<-10 THEN Y(J)=Y(J)+10:GOTO 910
860 IF BB(J)=1 THEN B=B+1:GOTO 910
870 IF BL(4+P+(A MOD 4)*SGN(P-.5),(Y(J)+10)¥30+1)>0 THEN BB(J)=1 ELSE 890
880 BL(4+P+(A MOD 4)*SGN(P-.5),(Y(J)+10)¥30)=7
890 LINE(290+P*30+(A MOD 4)*30*SGN(P-.5),Y(J))-STEP(29,9),0,BF
900 Y(J)=Y(J)+10:PUT(290+P*30+(A MOD 4)*30*SGN(P-.5),Y(J)),G(0,6),PSET
910 NEXT:FOR Q=0 TO W2/OC(P):NEXT:WEND:D(P)=(D(P)+OC(P)) MOD 4:OC(P)=0:A=P
920 GOSUB *H2:GOSUB *OK:GOSUB *NE:DI=0:GOTO 520
930 'ブロックを消したり落としたりする
940 *KE:HN=1+P*3:GOSUB *H1:SN=-1:KE=0
950 FOR T=0 TO 4:FOR X=1 TO 8:A=0:FOR Y=12 TO 0 STEP -1:ON -(T=4)GOTO 980
960 IF BL(X,Y)<8 THEN 1010
970 PUT(X*30+170+T MOD 2,Y*30+T¥2),G(0,7),AND:GOTO 1010
980 D=0:M(X,Y)=BL(X,Y):IF BL(X,Y)<8 THEN 1000 ELSE BL(X,Y)=0:A=A+1:D=1
990 TK(X)=TK(X)-1:IF (M(X,Y)-1)MOD 7=5 THEN WW(1-P)=WW(1-P)+15 ELSE IF (M(X,Y)-1)MOD 7<5
 THEN KE=KE+1
1000 IF A>0 AND D=0 THEN IF Y<A THEN BL(X,Y)=0 ELSE SWAP BL(X,Y),BL(X,Y+A):IF BL(X,Y+A)>
0 AND BL(X,Y+A)<6 THEN SN=SN+1:X(SN)=X:Y(SN)=Y+A:BB(SN)=BL(X,Y+A)-1
```

★HDDがクラッシュした時は，まず踊りましょう。さぁみなさんご一緒に！クラッシュバンディクー♪（茨城県鹿嶋市・PentiumⅣ15歳）……
【影：このネタのポイントは踊ったところでどうにもならない，というトコかな。万事休すです。終わってます。いさぎよいですね。男だね。】

```
1010 NEXT Y,X:FOR Q=0 TO W2:NEXT Q,T
1020 FOR X=1 TO 8:FOR Y=0 TO 12:IF BL(X,Y)=M(X,Y) THEN 1050
1030 IF BL(X,Y)=0 THEN LINE(X*30+170,Y*30)-STEP(29,29),0,BF:GOTO 1050
1040 PUT(X*30+170,Y*30),G(0,BL(X,Y)-1),PSET
1050 NEXT Y,X:GOSUB *H2:RETURN
1060 '消えるブロックがあるか調べる
1070 *KH:KA=0:FOR G=0 TO SN:FOR J=0 TO 8:S(J)=0:NEXT
1080 BX=X(G):BY=Y(G):BB=BB(G):GOSUB *SI
1090 FOR J=0 TO 8:IF S(J)+S(8-J)<2 THEN 1160
1100 X=J¥3-1:Y=J MOD 3-1:FOR K=0 TO S(J)
1110 BL(BX+X*K,BY+Y*K)=BL(BX+X*K,BY+Y*K)+7:KA=1
1120 FOR TX=-1 TO 1:FOR TY=-1 TO 1:IF ABS(TX)=ABS(TY) THEN 1150
1130 XX=BX+X*K+TX:YY=BY+Y*K+TY:IF XX<0 OR XX>9 OR YY>13 OR YY<0 THEN 1150
1140 IF BL(XX,YY)=6 OR BL(XX,YY)=7 THEN BL(XX,YY)=BL(XX,YY)+7
1150 NEXT TY,TX,K
1160 NEXT J,G:SN=-1:ON KA GOSUB *KE:RETURN
1170 'コンピューター思考
1180 *CP:DI=1:CX=P*2+1:MK=0:BB=B(P):FOR BX=P*2+1 TO P*2+6:BY=12-TK(BX)
1190 IF BY(P)>BY THEN 1250 ELSE GOSUB *SI
1200 TK=0:FOR K=0 TO 3:IF S(K)+S(8-K)>1 THEN TK=TK+100
1210 IF S(K)+S(8-K)<>1 THEN 1230
1220 IF B(1-P)<>BB AND T(0,1-P)<>BB THEN TK=TK+1 ELSE TK=TK-100
1230 NEXT:IF TK=MK AND RND<.3 THEN CX=BX
1240 IF TK>MK THEN MK=TK:CX=BX
1250 NEXT:RETURN
1260 '何かよくわからないもの
1270 *SI:FOR J=0 TO 8:S(J)=0:NEXT:FOR X=-1 TO 1:FOR Y=-1 TO 1
1280 IF X=0 AND Y=0 THEN 1320 ELSE FOR J=1 TO 2:IF BY+Y*J<0 THEN J=3:GOTO 1310
1290 B=BL(BX+X*J,BY+Y*J):B=(B-1)MOD 7-(B=100)*100:IF B<>BB THEN J=3:GOTO 1310
1300 S(X*3+Y+4)=S(X*3+Y+4)+1
1310 NEXT
1320 NEXT Y,X:RETURN
1330 'グラフィック作成用プログラムを実行していない場合
1340 '下の２行は ラベルと return 以外省略する
1350 *H1:PUT(P*440+50,200),HI%(0,HN),PSET:RETURN
1360 *H2:LINE(P*440+50,200)-STEP(99,159),15,BF:RETURN
1370 '決着！！
1380 *SH:LINE(320-P*2,390)-STEP(1,9),7+P,BF:FOR J=0 TO 38
1390 GET(200+P*120,J*10)-(319+P*120,389),C%:PUT(200+P*120,J*10+10),C%,PSET
1400 LINE(200+P*120,J*10)-STEP(119,9),0,BF:FOR Q=0 TO W2:NEXT Q,J
1410 LINE(200+P*120,390)-STEP(119,9),0,BF:LINE(264,160)-(375,175),0,BF
1420 MA=P:FOR P=0 TO 1:HN=2-(MA=P):GOSUB *H1:NEXT
1430 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$<>" ":COLOR RND*7+.5
1440 LOCATE 31,10:PRINT AKCNV$(STR$(1-MA+1)+"P Win!"):WEND:COLOR 7:GOTO 170
1450 'タイトル用データ
1460 DATA 1111010000011100111O1001
1470 DATA 100011000010001100011010
1480 DATA 111101000010001100001100
1490 DATA 100011000010001100011010
1500 DATA 111101111101110011101001
1510 DATA 一人でブロック，二人でブロック，COM　LEVEL
```

評…「そろそろ出ますか？」え？（影）



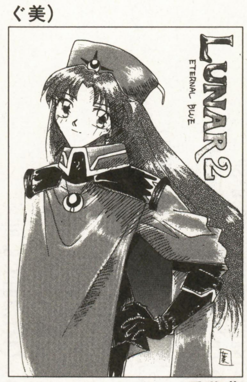
by　三喜島草六

評…タイマーイベントはダメでしたか（編）



by　チャセラ

評…テストどうだった？（つぐ美）



by　香菜薫

評…一応載せましたが…（汗）（編）



by　虹空

評…合格したんだ，おめでとう！（つぐ美）



by　バグニンゲン

評…よくある話…かもよ（影）



by　バニッシュモンスター

評…こんどは背景も！（影）



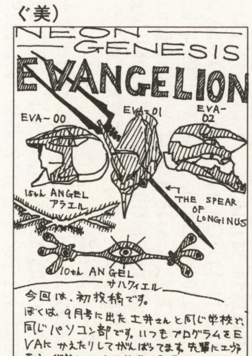
by　ぶんちょ

評…こんなにヒドクない…ハズ（影）



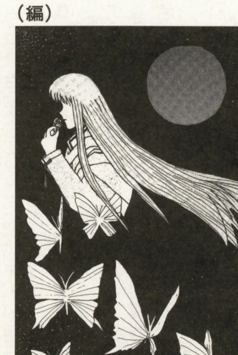
by　カラプス

評…プログラム送ってね（つぐ美）



by　G&EVA

評…幻想的なイラスト…（編）



by　楸

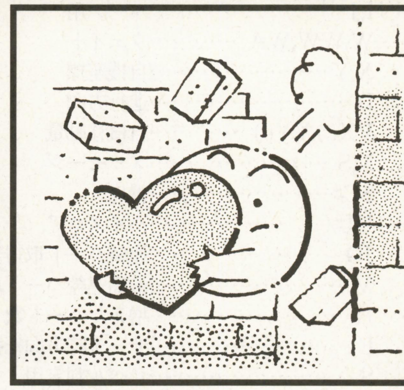
★今年でベーマガ購読10年目だけど，一度も宝くじが当たったことはない。（鹿児島県薩摩郡・**たろべえ？歳**）……【**影**：あれはなー。つい期待して待つんだけど。全然。ダメっす。**編**：それはいいんですが，ベーマガ購読10年とどんな関係が？**つぐ美**：宝くじも10年買ってるとか？】

連鎖でつなぐライトサイクル・ゲーム

Joint 2 Joint

（ジョイント 2 ジョイント）

吉村　直繁（20歳）



内　容

いわゆるライトサイクル・ゲームです。ハートを集めるのが目的です。

遊びかた

[4]，[6]キーでレベルを選ぶとゲームがはじまります。Masterのほうがスピードが速く，ハートの数が少なくなっています。

[4]で左，[6]で右に90度，方向転換します。自機が動いたあとにはブロックが残り，ブロックや外壁にぶつかるとゲーム・オーバーです。

ハートを取ると自機が点滅するので，素早く[4]か[6]を押してください。[4]なら左側，[6]なら右側の，もっとも手前にあるハートをサーチします。そちら側にハートがないとき，または何も押さなかったときはまっすぐに進みます。

連続してハートを取ることができると，自機が再び点滅するので，以上のことを繰り返してください。ハートを取れずに外壁にぶつかると，180度方向転換し，通常の状態に戻ります。

得点について

ハートは連続で取ると10点，20点，30点…と得点が上昇します。また，5個以上連続で取ると，画面のハートが1個増えます。その後は10個以上，15個以上…で7個まで増えます。

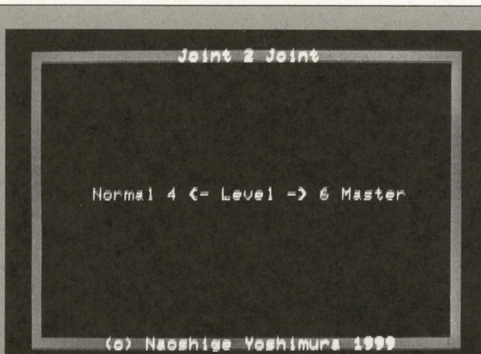
ハートを連続して取っている間はブロックを貫通することができ，ハートの1/5の得点が入ります。

改造のアドバイス

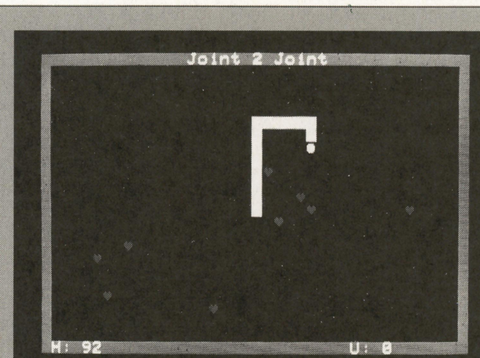
16MHzで作りました。スピードは40行のWの値で調整してください。130行のFOR～NEXT文で，最初のハートの数を変更できます。

最後に

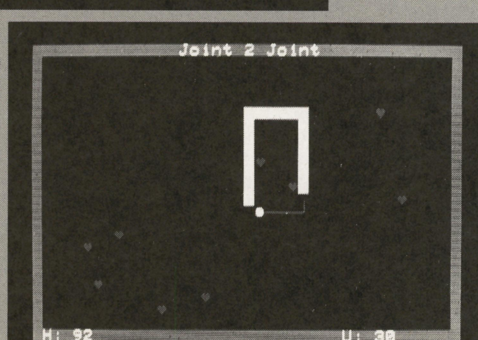
高得点を目指すには先を読むことが大切です。Max Jointとは連続してハートを取った最高の数です。下に出るメッセー



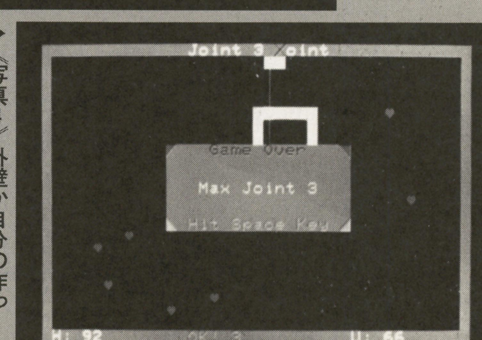
◀《写真1》タイトル画面で難易度を選ぼう



◀《写真2》自機を操ってハートを集めていく。通った後にはブロックができるぞ



▶《写真3》ハートを取ると連鎖開始！ 取る向きなどを工夫すると連鎖しやすい



▶《写真4》外壁か自分の作ったブロックにぶつかるとゲーム・オーバー

★すいませーん！全国の年賀状のみなさん，僕ちょっとベーマガ行かなくちゃいけないんです。急いでるんです。ちょっと…あ，どいてくださーい!!（埼玉県羽生市17歳）……【影：無事，編集部にたどり着いたぞ。編：愛読者カードに年賀って書いてる人もいましたね。そういえば。】

《第1表》変数表

M(,)	マップ用(0:空白, 1:ブロック, 2:ハート)
I,J	ループ用
W,WW,WA	ウェイト
X,Y	自機座標
D	進行方向
VX( ),VY( )	自機移動量
MS	メッセージ
SC#	得点
HI#( )	ハイスコア
JO	連続ハート取得数
M	最高連続ハート取得数
H	増えたハート数
E	サーチ時方向転換用
S	レベル判定用

ジのハートの後の数は，増えるハートが何個目かを表しています。UはYourScoreの略です(Hは何の略かわかるよね?)。

これで3作目となります。実は一度ボツってますが，操作性を見直し（このゲームはINP関数よりINKEY$のほうがいいようです)，バランスを取り直し，グラフィックもパワーアップ，ずいぶん良くなったと思います。

できれば，また短いプログラムを送りたいと思っています。ではまた。

★参考にしたもの

・ベーマガ1991年1月号 「G取りゲーム」 ソネ君さん

・ベーマガ1997年11月号 影さんのマジック・ボックス 大石正和さん

CHECKER FLAG

影：動きのメリハリが面白いなぁ。操作に慣れるのが大変だけど。

Dr.D：この手のゲームは，進行方向に対して左右というより，画面全体で見て上下左右動かせるようにするほうがいいんじゃないかな? 連鎖するときにとっさな判断が必要じゃが，どちらのキーを押せばいいのか迷っているうちに連鎖が終わってしまうことが多いゾ。

つぐ美：自分のプログラムは操作に慣れちゃっているから，友達とかにやってもらって感想をもらうといいと思いますよ。

『Joint 2 Joint』のプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,,,,1:DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:OUT &H68,6
20 DIM M(39,23),VX(4),VY(4),M$(7),HI#(2):FOR I=1 TO 4:READ VX(I),VY(I):NEXT
30 FOR I=0 TO 7:READ M$(I):NEXT:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):COLOR=(1,&H68F)
40 CLS 3:COLOR 7:X=20:Y=12:D=1:SC#=0:JO=1:H=0:M=0:S=1:W=5000
50 FOR J=0 TO 23:FOR I=0 TO 39:IF I=0 OR I=39 THEN M(I,J)=1:GOTO 70
60 IF J=0 OR J=23 THEN M(I,J)=1 ELSE M(I,J)=0
70 NEXT:NEXT:LINE(0,0)-(639,191),1,B:LINE(15,7)-(624,184),1,B:PAINT(1,1),1
80 FOR I=0 TO 500:PSET(RND*639,RND*191),RND*7:NEXT:LOCATE 14,0
90 PRINT "Joint 2 Joint":LOCATE 6,11:PRINT "Normal 4 <- Level -> 6 Master"
100 LOCATE 7,23:PRINT "(c) Naoshige Yoshimura 1999"
110 WHILE S=1:A$=INKEY$:S=S-(A$="4")+(A$="6"):WEND:WW=W*(1+S*.3):WA=WW/10
120 LOCATE 6,11:PRINT SPC(29):LOCATE 7,23:PRINT SPC(27):GOSUB *BEP
130 GOSUB *SC:LOCATE 1,23:PRINT "H:";HI#(S):FOR I=0 TO 6+S:GOSUB *HE:NEXT
140 *MAIN:ON M(X,Y) GOTO *OVER,*GO
150 A$=INKEY$:D=D+(A$="4")-(A$="6"):D=D+(D>4)*4-(D<1)*4
160 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT "■":M(X,Y)=1:X=X+VX(D):Y=Y+VY(D)
170 COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT "●":FOR I=0 TO WW:NEXT:GOTO *MAIN
180 *GO:SC#=SC#+10*JO:GOSUB *SC:GOSUB *BEP:GOSUB *HE:M(X,Y)=0
190 COLOR 5:LOCATE 19,0:PRINT USING"##";JO:E=D:GOSUB *JOINT:JO=1:GOTO 150
200 *JOINT:FOR I=0 TO WA:COLOR I MOD 8:LOCATE X,Y:PRINT "●":IF D<>E THEN 220
210 A$=INKEY$:E=D+(A$="4")-(A$="6"):E=E+(E>4)*4-(E<1)*4
220 NEXT:XX=-((VX(D)+VX(E))=1)*37+1:YY=-((VY(D)+VY(E))=1)*21+1
230 IF X=1 OR Y=1 OR X=38 OR Y=22 THEN D=D+2:D=D+(D>4)*4:GOSUB *ME:RETURN
240 IF D=E THEN 270 ELSE I=X:J=Y
250 I=I+VX(E):J=J+VY(E):IF M(I,J)=2 THEN D=E:GOTO 270
260 IF I<>XX AND J<>YY THEN 250
270 LOCATE X,Y:PRINT " ":IF M(X,Y)<>1 THEN 290
280 BEEP 1:SC#=SC#+JO*2:GOSUB *SC:BEEP 0:LOCATE X,Y:PRINT "■"
290 LINE(X*16+8,Y*8+4)-((X+VX(D))*16+8,(Y+VY(D))*8+4),3
300 X=X+VX(D):Y=Y+VY(D):COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT "●":FOR I=0 TO WA:NEXT
310 IF M(X,Y)=2 THEN JO=JO+1:RETURN 180 ELSE 230
320 *HE:XX=RND*35+2:YY=RND*19+2:IF M(XX,YY)=2 OR (XX=X AND YY=Y) THEN 320
330 COLOR 2:LOCATE XX,YY:PRINT "♡":M(XX,YY)=2:RETURN
340 *SC:COLOR 7:LOCATE 29,23:PRINT "U:";SC#:RETURN
350 *BEP:BEEP 1:FOR I=0 TO W/100*JO:NEXT:BEEP 0:RETURN
360 *ME:A=INT(JO/5):LOCATE 10,23:PRINT SPC(19):IF M<JO THEN M=JO
370 A=A+(A>7)*(A-7):COLOR 4:LOCATE 14-A/2,23:PRINT M$(A)"!";JO;
380 IF A>H THEN H=H+1:COLOR 2:PRINT "♡";:COLOR 4:PRINT H:GOTO *HE ELSE RETURN
390 *OVER:FOR I=0 TO 702:BEEP 1:COLOR I MOD 7:LOCATE X,Y:PRINT "×":NEXT:BEEP 0
400 FOR I=0 TO 6:LOCATE 12,8+I:PRINT SPC(17):NEXT:LINE(192,64)-(463,120),1,BF
410 COLOR 2:LOCATE 12,8:PRINT "◤  Game Over  ◥"
420 COLOR 6:LOCATE 15,11-(SC#>HI#(S)):PRINT "Max Joint";M
430 COLOR 4:LOCATE 12,14:PRINT "◣ Hit Space Key ◢":IF SC#=<HI#(S) THEN 450
440 COLOR 5:LOCATE 13,10:PRINT "Hi-Score!!";SC#:HI#(S)=SC#
450 WHILE INKEY$<>" ":WEND:GOTO 40
460 DATA ,-1,1,,,1,-1,,OK,Nice,Cool,Bravo,Lovely,Splendid,Excellent,Fantastic
```

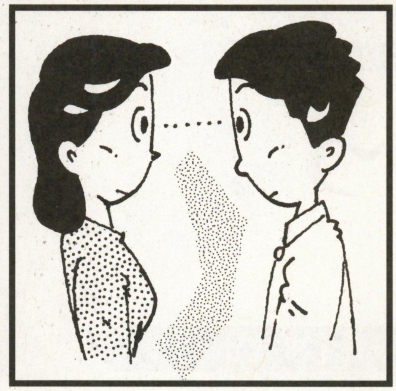

★OFの ネタがないから 俳句かく（大阪府交野市・**佐藤晋也14歳**）……【**影**：編集部 風邪がはやって 大弱り。**つぐ美**：なんか風邪はやってるのよね。みんなも気をつけてね。**影**：ま，私はいつもマスクしてるし…。**編**：何とかは風邪をひかないってやつですね。**影**：違う！】

FX-890P用

表情をよく見て数を当てよう

心(こころ)と心(こころ)

川口　周平(17歳)



ストーリー

ごんた君ともんみさんは大の仲良し。心と心が通じていれば考えている数を当てることなんて簡単，簡単……なわけがない！

内容・遊びかた

あなたがごんた君となり，もんみさんが考えている数を当てるゲームです。もんみさんの表情や言葉をたよりに数を当てましょう。

プログラムのしくみ 入力方法

20行の「C AND 1」は0と1を交互に発生させる式です。論理演算がわかるとプログラムを組むのが結構楽しくなります。そのほかはすぐにわかると思います。普通に入力してください。

改造のアドバイス

10行のMの値を変えれば，乱数の発生範囲を変えることができます。データをいろいろ変えてみるのも良いでしょう。

作ったときの苦労点

キャラクタのそれっぽい口を選ぶのに苦労しました。

終わりに

FX-890PのBASICではプログラムがずいぶんと汚くなってしまいますが（カッコやダブルクォーテーションマークを開いたままにしたり，命令とオペランドをくっつけて打ち込んでもプログラムが走ってしまう)，見やすく組んだほうがメモリの節約どうのこうのということよりも価値があることだと思います。

《第1表》変数表

F$( )	口の形のコード
S$( )	台詞用
V( )	口の形や台詞の範囲定義
I	繰り返し用変数
C$	目のデータ読込み用
M	答えにすることができる最大の数
A	答え
X	入力した数
C	入力した回数のカウンタ
I$	キー入力用

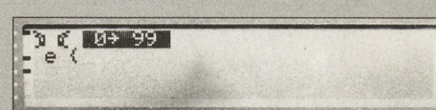
CHECKER FLAG

影：これは完全にアイデアの勝利だなあ。

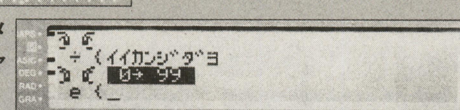
編：顔の表現がよくできていますね。ゲームは単なる数当てですが，ずいぶん印象が違います。

つぐ美：口がアニメーションして，言っている数を当てさせるというのも面白そうね。

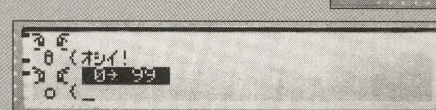
Dr.D：プログラムの見やすさについてじゃが，ポケコンで打ち込むことを考えると，1行はあまり長くないほうがいいんじゃないかな？　また，変数名に「I」を使うのは鬼門じゃ。「1」や小文字の「l」と見分けがつきにくい。



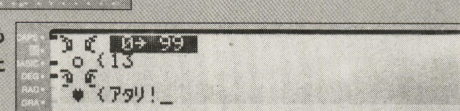
◀《写真1》0から99までの数字を入力して，もんみさんの考えている数を当てよう



▶《写真2》数が近くなると，メッセージが変化する。口のキャラクタに注目



◀《写真3》おしい！　もう少しで当たりそうだ



▶《写真4》13が正解だった。もうちょっと動きのある見せかたがあるといいね

『心と心』のプログラム・リスト

```
10 CLEAR:CLS:DIM F$(6),S$(6),V(4):FOR I=0 TO 6:READ F$(I),S$(I):NEXT:FOR I=0 TO 4:READ V
(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ C$:DEFCHR$(252+I)=C$:NEXT:M=99:A=INT(RAN#*(M+1))
20 *LOOP:PRINT CHR$(254);" ";CHR$(255);" ";REV " 0";CHR$(230);M:PRINT " ";CHR$(101+(C AN
D 1)*10);:INPUT "  {",X:C=C+1:PRINT CHR$(252);" ";CHR$(253):F=6:IF X<0 OR M<X GOTO 40 EL
SE I=0
30:IF ABS(X-A)<=V(I) THEN F=I ELSE IF I<4 THEN I=I+1:GOTO 30 ELSE F=5
40 PRINT " ";CHR$(VAL("&H"+F$(F)));"  {";S$(F);:IF F THEN PRINT:GOTO *LOOP
50 BEEP:FOR I=0 TO 3:READ C$:DEF CHR$(252+I)=C$:NEXT:I$=INPUT$(1):CLS:BEEP 1
60 PRINT CHR$(254);" ";CHR$(255);CHR$(233);CHR$(252);" ";CHR$(253):PRINT " ";CHR$(159);"
 ";CHR$(233);" ";CHR$(233);"  {";REV C;"ｶｲﾃﾞClear";CHR$(233):PRINT
70 LOCATE 8,3:PRINT REV " push any key! ";:I$=INPUT$(1):END
80 DATA E9,ｱﾀﾘ!,8C,ｵｼｲ!,8D,ﾌﾌﾌｯ...,9F,ｲｲｶﾝｼﾞﾀﾞﾖ.,ED,ﾏﾀﾞﾏﾀﾞ!,9C,ｾﾞﾝｾﾞﾝ.,EE,ﾖｸﾐﾛ!,0,1,2,5,
15
90 DATA 8091A1BD4C3C,3C4CBDA19180,80A1615E263E,3E265E61A180,8091A1BD703C,3C70BDA19180,80
A1615E383E,3E385E61A180
```

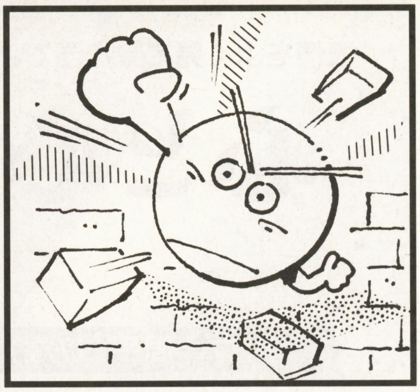
★10年ぶりにベーマガを購入しました。10年前と中身がほとんど変わって，悲しくなりましたがOFコーナーだけが変わっていなかったのでうれしく思いました。(新潟県新井市・**Mr.M26歳**)……【**編**：BMも時代に合わせて変化してるんですよね。**つぐ美**：OFは化石みたいなものかな？】

セガサターン(GAME BASIC for SEGA SATURN)用

パワーをためて特殊攻撃ができるブロック崩し

えいっ!

かっちゃん(28歳)



内　容

相手よりも先に画面上のブロックをすべて消したほうが勝ちです。

遊びかた&操作方法

[START]ボタンでゲーム・スタート。2人で遊ぶときには，1人目が始めてから2人目が[START]を押せばOKです。パッドの左右でパネルが動きます。白いボールをパネルで跳ね返してブロックを消してください。ブロックを消したり，相手よりも負けていると少しずつパワーゲージがたまります。

パワーゲージのレベルによって必殺技が使えます。

- **レベル1**:[L]or[R]で画面を揺(ゆ)らしてボールの方向を変えます。
- **レベル2**:[B]で相手の陣地に赤いじゃまボールを発生させます。
- **レベル3**:[A]で自分の陣地に追加ボールを発生させます。

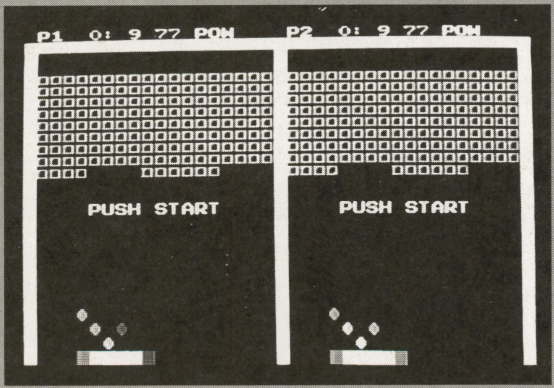
高得点で勝つために

相手に先行するだけが能ではありません。わざと序盤にミスしてパワーをため，じゃましてから追い抜くことも戦略のうちです。ちなみに作者のコンピュータ相手の最高タイムは2分4秒でした。

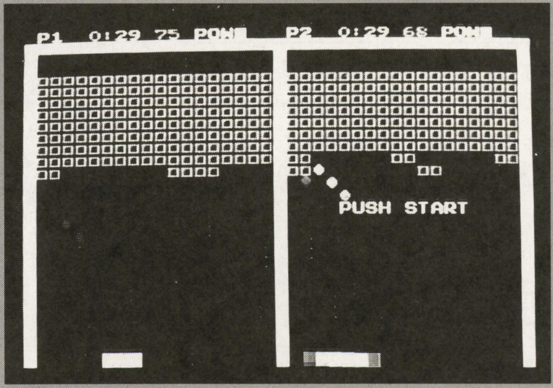
プログラムのしくみ

変数表とプログラムの解説はそれぞれ**第1表**，**第2表**を参照してください。

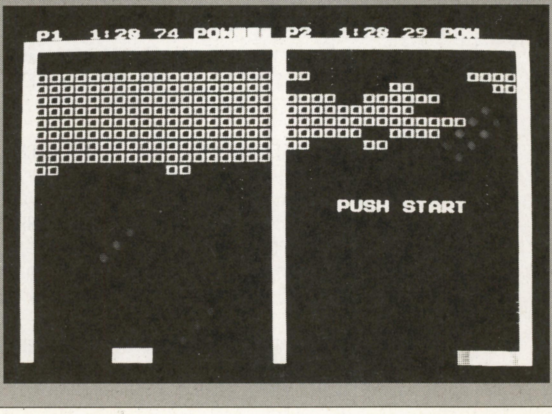
プログラム短縮のためにいろいろ工夫してます。たとえば，評価式は条件が真のとき－1，偽のとき0になる性質を利用して，IF文を使わずに直接代入式で計算をしてます。また勝敗の画面データは1ビット=1キャラクタで表現してます。プログラム短縮はそれ自体がパズルみたいで楽しい作業です。皆さんもお試しあ



▲《写真1》2人同時プレイも可能なブロック崩し。STARTボタンでゲーム開始だ



▲《写真2》ブロックを崩すとパワーがたまり，3種類の特殊攻撃を使えるゾ



▶《写真3》パワー満タン! うまく使って一発逆転を狙おう

★影さんがベーマガマウスパッドを使うとき，必ずつぐ美さんの顔の上で力を込めてクリックするらしい。(東京都練馬区・Me-Yaの攻撃!24歳)
……【つぐ美：ふ～ん，そんなの初耳。影：なんだよ，顔の上以前に，ベーマガマウスパッドなんて恐くて使わな…あ。つぐ美：覚悟はいい？】

《第1表》変数表

A$	DATA文読込み文字列	O( )	自動操縦
B( )	ボールの状態	P	プレイヤーの順番
C	検査座標のキャラクタ	Q	処理中とは逆のプレイヤー(=1-P)
D	デッドロック回避用試行回数	R	計算短縮用(=P＊19)
E( )	パワーゲージ	S( )	残りブロック数
F( )	パネルのX座標	T( )	経過時間(秒)
G	WIN/LOSE表示データ読込み	TX/TY	移動先の位置
H	パネルの座標増加分	U( )	ボールが存在する残り時間
I,J,K	(主にループ用の)一時変数	V/W( )	ボールの座標増加分
L	ボールの種類(白,追加,じゃまの3種)	X/Y( )	ボールの座標
M/N	デッドロック回避用座標増加分保存	Z	パッドの状態

《第2表》プログラムの解説

大まかな流れ	そのなかでの詳細	動作
1		配列変数宣言
2		音楽データ読込み(関連67,68)
3-5		初期画面設定(星の描画等)
---- メインループ開始 ----		
6-14		ゲーム開始時の画面描画&ボール等の初期配置
15-22		パネル移動
	16	パッド状態読取り
	17	パワーレベル3起動
	18	パワーレベル2起動
	19	パワーレベル1起動
	20	パネル移動先の決定
	21	パネル移動先が壁の場合の処理
	22	パネルを消去,移動,再表示
23-52		ボール移動,勝敗
	23	背景の星移動
	24	ボール消去&青/赤ボールの残り時間-1
	25	青/赤ボールの残り時間0のときの通常状態への復帰
	26	ボールがなければ処理しない
	27	ボール移動先の候補決定
	28	青/赤ボールがデッドロック状態時に来た方向に戻す
	29	ボール移動候補先のキャラクタ検査
	30	パネル?(YES→31,NO→35)
	31	Y方向に跳ね返る
	32	赤ボールなら追加ボール削除or白ボールを青ボールに変化
	33	パネルの移動方向でボールのX方向を変化
	34	再度移動候補先を検査へ
	35	天井ならY方向に跳ね返る

大まかな流れ	そのなかでの詳細	動作
	36	横壁ならX方向に跳ね返る
	37	何もない?(YES→画面下?(YES→51,NO→48))
	38-41	ブロックに当たった
	42-46	敗北&再チャレンジ画面
	47	勝利
	48	赤ボールなら上に跳ね返る
	49	追加ボールを跳ね返せなかった(追加消す)
	50	白ボールを跳ね返せなかった(青に変化)
	51	移動先確定&ボール表示
53-57		その他
	53	“PUSH START”表示
	54	“START”押下ならゲーム開始
	55	負けてるほうへパワーを補充
	56	音楽停止なら再開
---- メインループ終了 ----		
58-59		パワー&経過時間表示
	60	時間＋1秒
	61	ボールがブロックに当たったときの反動
	62	横揺れ
	63	残りブロック数表示
	64	追加ボールの削除
	65	青ボールの時間延長
	66	WIN/LOSE画面表示(関連69,70)
	67	BGM
	68	効果音
69-70		WIN/LOSE画面データ

れ。

改造のアドバイス

46行目のVSYNCを削ると難易度が上がります。

ハイスコア表示をつけると，1人遊びのときの目標ができて良いかもしれません。

★参考にしたもの

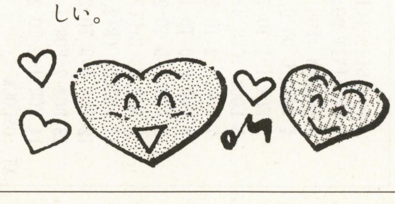
・PC-8001　はるみのゲーム・ライブラリー　PARTII

CHECKER FLAG

編：なかなかよくまとまっていますね。ボールをキャッチしそこねてもミスにならないのが功を奏しているのでしょうか。

影：赤いじゃまボールの動きが自分のボールと似た動きになると，消えるまで待つしかないのかな。ボールを落とさないってことは，はねかえる向きも同じってことだよね？　うまく端でボールを返せば向きは変わるけど……。

Dr.D：45度反射のみゆえのバランス調整の難しさが出ているのぉ。じゃが，それなりに練習のしがいもある。サターンはまだ投稿が少ないので，どんどん作って送ってほしい。

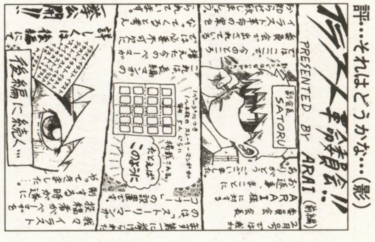


★〈リレー小説〉「ム…イカン，ラーメンライスは給料日と誕生日だけと決めたじゃないか」男は向きを変えるとコンビニ弁当を買い，近くの宝塔寺の境内で食べることにした。ほどよく腹も満腹になり，彼はついウトウトと眠りだしてしまった。(東京都中央区・まじ？けん17歳)(以下次号？)

『えいっ!』のプログラム・リスト

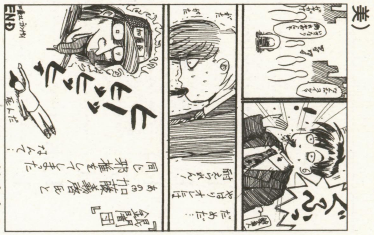
```
1 DIM S(1),T(1),O(1),F(1),B(1,2),E(1),X(1,2),Y(1,2),V(1,2),W(1,2),U(1,2)
2 PLAYINIT 99:SETSONG :FOR I=10 TO 21:READ A$:EFFECT I,0,A$:NEXT
3 SCREEN :FOR I=97 TO 99:SETCHR 4,I,STRING$(32,255):O(I MOD 2)=1:NEXT
4 MOSAIC ON 0,4:MOSAIC (16,16):SKCLOSE :ON INTERVAL GOSUB 60
5 FOR I=1 TO 79:PSET (RND(320),RND(240)),RND(2^15):NEXT :INTERVAL ON
6 LOCK :CLS 4:PUTCHR (2,2),STRW$(37, 20577)
7 FOR I=2 TO 27:FOR J=1 TO 39 STEP 19:PUTCHR (J,I),20578:NEXT :NEXT
8 FOR P=0 TO 1:S(P)=81:E(P)=0:T(P)=0:R=P*19:GOSUB 63
9 FOR L=0 TO 2:U(P,L)=0:B(P,L)=0:X(P,L)=0:Y(P,L)=0:V(P,L)=0:W(P,L)=0:NEXT
10 B(P,0)=2:F(P)=R+10:X(P,0)=R+3:Y(P,0)=26:V(P,0)=1:W(P,0)=-1
11 PUTCHR (R+2,1),"pPp"+CHR$(P+49):PUTCHR (R+14,1),"pPpOpW":GOSUB 58
12 FOR I=3 TO 28:PUTCHR (R+2,I),STRW$(18,-12507*(ABS(I-9)<5)):NEXT :NEXT
13 BGM 2:FOR I=1 TO 16:MOSAIC (17-I,17-I):VSYNC :NEXT
14 FOR I=0 TO 25:COLOR (I¥2 MOD 2)*2:LOCATE 19*(I MOD 2)+7,15:PRINT "START":VSYNC :NE
XT :UNLOCK
15 FOR P=0 TO 1:R=P*19:Q=1-P
16 Z=PAD(P*15,1)
17 IF (Z AND 1024)>0 AND E(P)>29 AND B(P,1)=0 THEN EFFECT -17:B(P,1)=2:X(P,1)=R+2:Y
(P,1)=26:V(P,1)=1:W(P,1)=-1:U(P,1)=0:E(P)=0
18 IF ((Z AND 256)>0 OR O(P)=1) AND E(P)>19 AND B(Q,2)=0 THEN EFFECT -16:B(Q,2)=1:X
(Q,2)=22-R:Y(Q,2)=26:V(Q,2)=1:W(Q,2)=-1:U(Q,2)=600:E(P)=0
19 IF ((Z AND 136)>0 OR (O(P)=1 AND B(Q,2)=1 AND W(Q,0)=1 AND Y(Q,0)>20)) AND E(P)>9
THEN FOR I=0 TO 5:V(I¥3,I MOD 3)=RND(2)*2-1:NEXT :E(P)=0:GOSUB 62
20 H=((Z AND 2^14)>0 AND F(P)>R+2)-((Z AND 2^15)>0 AND F(P)<R+17)
21 IF O(P)=1 THEN H=X(P,0)-F(P)-1:IF ABS(F(P)+H-R-9.5)>7.5 THEN H=0
22 FOR I=0 TO 1:F(P)=F(P)+H*I:PUTCHR (F(P),27),STRW$(3,28771*I):NEXT
23 FOR L=0 TO 2:M=V(P,L):N=W(P,L):D=0:SCROLL 0,STEP 0,(S(P)<6)-1
24 PUTCHR (X(P,L),Y(P,L)),0:U(P,L)=U(P,L)+(U(P,L)>0)
25 IF U(P,L)=0 AND L<>1 THEN B(P,L)=2+(L=2)*2:X(P,L)=X(P,L)*(1+(L=2))
26 IF B(P,L)=0 THEN 52
27 TX=X(P,L)+V(P,L):TY=Y(P,L)+W(P,L):D=D+1
28 IF D=4 THEN V(P,L)=-M:W(P,L)=-N:D=0:GOTO 27
29 C=GETCHR(4,(TX,TY)) AND 255
30 IF C<>99 THEN 35
31 W(P,L)=-W(P,L)
32 IF L=2 THEN EFFECT -14:ON (B(P,1)=0)+2 GOSUB 65,64:GOTO 27
33 IF Z¥2^14>0 THEN V(P,L)=1+(Z¥2^15<1)*2
34 GOTO 27
35 IF C=97 THEN W(P,L)=-W(P,L):GOTO 27
36 IF C=98 THEN V(P,L)=-V(P,L):GOTO 27
37 IF C<>219 THEN ON (TY<28)+2 GOTO 51,48
38 W(P,L)=-W(P,L):IF B(P,L)=1 THEN EFFECT -13:GOTO 27
39 EFFECT -10:GOSUB 61:PUTCHR (((TX-P)¥2)*2+P,TY),"@ @ "
40 S(P)=S(P)-1:E(P)=E(P)-(E(P)<30):GOSUB 63
41 IF S(P)>0 THEN 27 ELSE PLAYSTOP -1:IF S(Q)>0 THEN 47
42 BGM 19:O(P)=1:RESTORE 70:GOSUB 66:VSYNC 180:FOR J=0 TO 5
43 EFFECT 20:FOR I=1 TO 60:FOR P=0 TO 1:R=P*19:IF O(P)=0 THEN 46
44 COLOR 7:LOCATE R+4,15:PRINT "   ENTRY";5-J;"  "
45 IF (PAD(P*15,1) AND 2048)>0 THEN O(P)=0:COLOR 2:LOCATE R+4,15:PRINT "    <ENTRY>
":EFFECT 21
46 NEXT :VSYNC :NEXT :NEXT :GOTO 6
47 BGM 18:O(P)=1:FOR I=0 TO 2:PUTCHR (X(P,I),Y(P,I)),0:Y(P,I)=5:NEXT :RESTORE 69:GOSU
B 66:GOTO 52
48 W(P,L)=-1:IF L=2 THEN 27
49 EFFECT -14:IF L=1 OR B(P,1)>0 THEN GOSUB 64:GOTO 52
50 GOSUB 65:GOTO 27
51 X(P,L)=TX:Y(P,L)=TY:PUTCHR (X(P,L),Y(P,L)),28908+24576*(L=0 AND B(P,0)=1)+20480*(L
=2)
52 NEXT
53 IF O(P)=1 THEN COLOR 7:LOCATE R+5,15:PRINT "PUSH START"
54 IF (Z AND 2048)>0 THEN O(P)=0:GOTO 6
55 E(P)=E(P)+.006*(S(P)-S(Q))*(E(P)<30)*(S(P)>S(Q)+1):GOSUB 58:NEXT
56 VSYNC 3:IF PLAYSTAT(0)=0 THEN BGM 1-(S(0)<6 OR S(1)<6)*11
57 GOTO 15
58 FOR J=0 TO 2:PUTCHR (R+17+J,1),8192*(J-3)*(E(P)>(J*10+9))+142:NEXT
59 COLOR 4:LOCATE R+3,0:PRINT USING "###:##";T(P)¥60;T(P) MOD 60:RETURN
60 FOR K=0 TO 1:T(K)=T(K)-(S(K)>0):NEXT :RETURN
61 SCROLL 4,0,2:VSYNC :SCROLL 4,0,0:RETURN
62 J=1:FOR I=1 TO 9:SCROLL 4,(9-I)*J,0:EFFECT 15:J=-J:NEXT :RETURN
63 COLOR 3:LOCATE R+10,0:PRINT USING "##";S(P);:RETURN
64 GOSUB 61:PUTCHR (X(P,1),Y(P,1)),0:B(P,1)=0:X(P,1)=0:RETURN
65 GOSUB 61:B(P,0)=1:U(P,0)=U(P,0)-99*(U(P,0)<200):RETURN
66 FOR J=8 TO 13:READ G:FOR I=0 TO 14:PUTCHR (R+17-I,J),-24673*((G AND 2^I)>0):NEXT :
NEXT :RETURN
67 DATA SONG1,#0,T150S-2@28V12P6404L8GAB>C<GAB>C<|GAB>C<GAB>C<,NEXT,#0,T150S-2@11V12P
6404L8@11GAB>C<GAB>C<|GAB>C<GAB>L32CCC<C,SONG2,#0,@28V12P6403L8BBRGAARF@3404<CCDEF2R1R3
2,ENDSONG
68 DATA @53B,@27V12P6404L16EDC<A2,@2805V13L16AGFEGFED32,@5306B16,04V13L16@17EDC<B,@13
04V13L32EC,@23V1103L4C,@53V1304L24FRFFCRARF6,S5@51L16V1304FRFFF3RAFAFRFFF1R,@41V13L804RB
AGFE1,@18V1406C16R8,@28V1404L16CE
69 DATA 21977,21657,21653,21653,21651,10707
70 DATA 16951,17732,17703,17684,17684,29287
```

評…それはどうかな…(影)



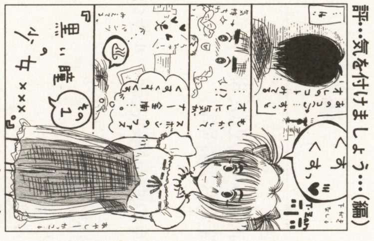
by ARAI

評…な…なに?なに?(つぐ美)



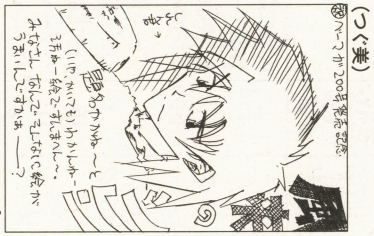
by 鈴木有人

評…気を付けましょう…(編)



by ともこざる

評…やっぱり練習あるのみ?(つぐ美)



by カラプス

★OFコレクション~ザ・ベスト~をつくってほしい。(神奈川県横浜市・**早川真人16歳**)……【**影**:なんといっても場所ないしな~。…あ,知る人ぞ知る,本名吉野くんのところのHP(99年2月号P50参照)でOFのことを大々的に扱ってるからそっちのほうを…。内容は保証するよ(笑)。】

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-55用

「雪割りの花」より

©SCE

栗田 英樹


『花織さんと伊達 昴の写真…』
Ⓒ1999 Sony Computer Entertainment Inc.

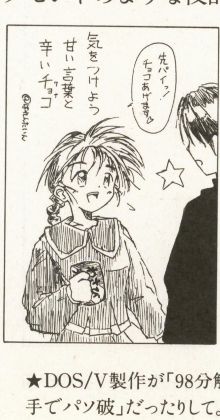
春を告げる花

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第24弾は，SCEの「雪割りの花」より設定画面でかかる曲をお届けします。言わずと知れた「やるドラ」第4弾。「ダブルキャスト」に始まって「雪割りの花」までの4作品をすべてこのコーナで取り上げました。この作品は，背景やキャラクターのデザインの雰囲気とBGMがとても調和しているように思えます。

リストについて

今回はリズムはタンバリンだけなので，トラック3，4は用いていません。短い曲なのでリストもコンパクトになっています。旋律のパート（トラック9，10）は，装飾音あり，フェードコントロールのためのコマンドあり，音長操作のコマンドあり，と込み入っていますので，そこだけ注意して打ち込んでください。

前打音のような装飾音をきれいに聴かせるコツは，装飾音の音量をその後の音符の音量よりも小さくすることです。装飾音がアクセントのような役割をしている場合はこの限りではありません。また，装飾音は，装飾している音符と同じタイミングで装飾音を鳴らす方法と，装飾している音符は本来のタイミングで鳴らし，装飾音をそれより前にずらして鳴らす方法があります。楽譜から入力するときには，実際の演奏を聴いてどちらの方法を用いているかを確認してから入力することをお勧めします。



by 霧摩螢

評…わさび以外にもからしに…（編）

最後に

SPICEのコーナーは今月号で丸2年になりました。機能面ではほぼ安定していると言えるので，今後新しい音源が増えたときには，エクスクルーシブのマクロ集さえ作れば，すぐに新しい音源に対応することができます。当コーナーが気にはなっているが，MMLにはちょっと手を出しずらい，と思っている方も，一度SPICEを試してみてはかかがでしょうか。

掲載リストについての質問はE-mailでも受け付けています。

E-mail:hawata@ss.titech.ac.jp

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Macro Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.13Bです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

- ●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。
- ●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。
- ●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。
- ●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

★DOS/V製作が「98分解」になってるよーな気が。でもこの手の記事は歓迎です。しかし，このまま行くと再来月は「DOS/V破壊〜自分でできる！ この手でパソ破」だったりして。（東京都小平市・**黒木謙治19歳**）……【**影：実は密かにビッグな計画を進行中…？だったり…フフフ。**】

『雪割りの花』のミュージック・プログラム・リスト

```
==== yw026.smc ====

;------------------------------------------------------------------------
;          「雪割りの花」より
;          データ入力        粟田英樹
;          コンパイル確認  SMC V1.13B
;------------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;------------------------------------------------------------------------
#music-name      "from 雪割りの花 (SCE) for SC-55"
#copyright       "Copyright (C) 1998 SCE"
#programmer      "粟田英樹"
#instrument      "Roland SC-55 series"
;------------------------------------------------------------------------
#division        48
#tempo           140
#beat            4/4,48,8
;------------------------------------------------------------------------
@s      001,-070,       96,96,0,        @e
@s      002,000,        24,24,-70,      48,48,0,        @e
@s      003,000, 24,24,-70, 48,48,0, 36,1,0, 84,84,-70, ¥
                 24,1,-70, 0,0,0, @e
;------------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Reset All Controllers"} @G121,0 r2 ¥
             @{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
             @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
             @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
             @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
             @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r2
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r2 r2
;------------------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Tambourine & System"}           @z1
5       ${Name:"Bass"}                          @z1     $W
6       ${Name:"A.Piano"}                       @z2     $W
7       ${Name:"Strings (Left)"}                @z3     $W
8       ${Name:"Strings (Right)"}               @z4     $W
9       ${Name:"Accordion"}                     @z5     $W
10      ${Name:"Voice"}                         @z6     $W
;------------------------------------------------------------------------
2       @{REM:"GS reset"}           ${ROLAND-GS-RESET:}          r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2        ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2        ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r88 @z10
;------------------------------------------------------------------------
;                       Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2                       ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
5                       ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
6                       ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
7                       ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
8                       ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
9                       ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
10                      ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
;------------------------------------------------------------------------
2               @000 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0              $X
5               @034 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0              $X
6               @000 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0              $X
7               @049 r1 v070 r1 w127 r1 p034 r1 M0              ;$X
7               r1 ${e-at2:-6}                                  $X-1
8               @049 r1 v070 r1 w127 r1 p094 r1 M0              ;$X
8               r1 ${e-at2:-6}                                  $X-1
9               @021 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0              ;$X
9               r1 ${cutoff2:-5}                                $X-1
10              @052 r1 v060 r1 w127 r1 p064 r1 M0              $X
;------------------------------------------------------------------------
2       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2  @[+20 @]-20
5       i 0 o2 @%1 L16 u090 @q1 q%1  @[+10 @]-10
6       i 0 o2 @%1 L16 u070 @q1 q%24 @[+10 @]-10
7       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%3  @[+10 @]-10
8       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%2  @[+10 @]-10
9       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
10      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
;------------------------------------------------------------------------
2,5,6,7,8,9,10  |:0 @{REM:"Loop Start"}
;------------------------------------------------------------------------
;       A part
;------------------------------------------------------------------------
```


★親にゲームの遊びかたの説明をするのに「アイテムを集めて…」と言ったら,「アイテムって何?」と言われた。まずは基礎の基礎用語を教えないと会話が通じないようです。(東京都あきる野市・ひの21歳) ……【**編**:あたりまえと思ってる単語も知らない人間にはわかりませんからね。】

```
;                         10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2           ${voice-reserve:02,02,03,02,02,02,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                         Dr Bs AP St St Ac Vo

*           Tambourine
2           o3 L 4
2           r1 |:8 rf+rf+ :|

*           Bass
5           o3 L 4
5           r1
5           cr>g<r dr>ar gr<d>r gr<dr cr>gr ar<er dr>ar gr2.

*           A.Piano
6           o4 L 0
6           r1
6           |:2 r4 c&e-&g4 :| |:2 r4 c&f+&a4 :|
6           |:2 r4 d&g&b-4 :| |:2 r4 d&f&b-4 :|
6           |:2 r4 c&e-4 :| |:2 r4 c+&e&a4 :|
6           r4 c&a4 r4 d&a4 d&f&b-4r2.

*           Strings
7,8         r1 |:8 r1 :|

*           Melody
9,10        o4 L 8
9,10        rde-dc+dgb-
9,10        <dfe-c8+2> rde-dc+df+a <ce-d>b-8+2
9,10        r]f+24[g4-24ab-.a.g ]a24[b-4.-24a8+2-16r16
9,10        <c+.r16>b-.r16a.r16g.r16 g4..r16f+4..r16
9,10        g2f+g<ce-

;------------------------------------------------------------------------
;           B part
;------------------------------------------------------------------------

*           Tambourine
2           o3 L 4
2           |:7 rf+rf+ :| f+1

*           Bass
5           o3 L 4
5           frcr >b-<rfr e-r>b-r a-r<e-r dr>a-r gr<dr cr>g<r c1

*           A.Piano
6           o4 L 0
6           |:2 r4 c&e-&a-4 :| |:2 r4 d&f&a-4 :|
6           |:2 r4 d&g&b-4 :| |:2 r4 e-&g&<c4> :|
6           |:2 r4 d&f&a-4 :| |:2 r4 d&g4 :|
6           |:2 r4 e&a4 :| e&a1,%0

*           Strings
7           o5 L 1
8           o4 L 1
7,8         ${S:w,1} c d ${S:w,1} d c2e-2
7,8         ${S:w,1} d ${S:w,1} >b ${S:w,1} <c& c

*           Melody
9,10        o5 L 8
9,10        gb-a-${S:w,2}f8+2
9,10        r8]e24[f.-24,%3g.,%3a-.,%3<c.,%3>b-,%3 ${S:w,3}g1
9,10        r]d24[e-4-24fgfe-g ${S:w,3}f1
9,10        r4d12e-12e12f4+12e-12d12 ${S:w,2}g1+1

;------------------------------------------------------------------------
2,5,6,7,8,9,10  :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;------------------------------------------------------------------------
;           end of file.
;------------------------------------------------------------------------
;           以下は確認用データです。入力する必要はありません。
;・クロックカウント情報
;              Trk:     Total: LP Start:    LP End:  LP Total
;                1:       0mc
;                2:    7248mc     192mc     3456mc     3264mc
;                5:    7247mc     192mc     3456mc     3264mc
;                6:    7248mc     192mc     3456mc     3264mc
;                7:    7296mc     192mc     3456mc     3264mc
;                8:    7296mc     192mc     3456mc     3264mc
;                9:    7224mc     192mc     3456mc     3264mc
;               10:    7224mc     192mc     3456mc     3264mc
;・チェックサム
;        1     6    11    16    21    26    31    36    41    46   Total
;    0 ..... PU7C. 15U7. HYU.R E.G.6 KWZM1 ..... JB.JN 339GU .T29H  3529
;   50 6G81. .JSDJ KCB.X Y6S5S Z7JD. RZZEP XG.0. ....A ..4W6 .98TB  17CC
;  100 .YEA6 RHC.F K.J74 LSPB. ....4 W9.98 8.YEU NK5.F E7PP. JPX05  7122
;  150 1..S. ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....  E0A0
;------------------------------------------------------------------------
;Total G6NJT AS76W UTBW4 67M2S LR5A5 RD362 2NRFZ AEXU7 UYNA3 5RJ1F  4822
;------------------------------------------------------------------------
```

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

創刊200号記念 プログラム・コンテスト 1月号中間集計報告

つぐ美：今月号で発表する予定でした特別部門ですが，発表は来月になりました。ゴメンナサイ!!

編：投稿の種類が多様化して，チェックも大変！　編集部一同，気合いで作業しています。

影：発表の形式もびしっとキメるべく，いろいろ考えてます（フラフラッ）。

編：影さん，知恵熱が……。

Dr.D：というわけで，1月号の集計にいってみようか。「VICTOR of BATTLE 2」が堂々の1位じゃな。

つぐ美：キャラの設定が凝っていたり，背景がきれいだったり，手が込んでいますね。

Dr.D：CHECKER FLAGではちとキツイ言いかたをしたが，インパクトという点では非常にすぐれた作品じゃ。次回作も期待しておるぞ。

2位の「WINGS」は，これまたよくできたシューティング・ゲームじゃ。サターンBASICの投稿も期待しておる。

編：ですが，投稿プログラムは全体的に減ってきていますね。

Dr.D：うむ。今月掲載の作品はどれもかなりの力作じゃが，毎月こうだといいのぉ。何も，むずかしい処理やきれいな絵を期待しているのではなく，あくまでも「遊んで楽しい」ゲームが掲載の条件じゃ。市販ゲームを意識するとかえってハマるゾ！　アイデア勝負！

つぐ美：キャラが描けなくても，音楽がなくても，おもしろいゲームは作れますよね。投稿お待ちしています！

順位	エントリーNo.	タイトル	氏名（年齢）	票数
1	①-9	VICTOR of BATTLE 2	ichiro （20歳）	188
2	①-1	WINGS	うるとらPK（27歳）	113
3	①-8	BOX BREAKER	黒瀬優輔 （13歳）	102
4	①-3	Trample Down	伊東　健 （16歳）	94
5	①-2	ぜろりす	袖川正幸 （29歳）	63

（99年1月4日現在の集計結果です）

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「超簡易自動作曲プログラム」（実用）／高木哲也（編：乱数で音を鳴らすプログラムですが，偶然うまく鳴った音を保存できないのは残念ですね。初心者ということなので，ファイル操作のプログラムを勉強してみてはいかがでしょうか。それだけでも実用度は増すと思います）

●PC-9801用「G-Dive」／梶原重幸（影：昔「マジック・ボックス」で似たようなネタを募集したけど，重力の作用をうまく利用してコースを進んでいくゲーム。はっきり言ってムズカシイ！　こういうゲームはレースゲーム的な爽快感を出したほうがおもしろいと思うゾ。画面はわかりやすくてGOOD！）

●MSX用「お空でぱんぱんぱん！」／桐岡昭広（つぐ美：いわゆるワンキー・ゲームのキャラクター版ですね。風船を逃すとスコアが減ってしまうのは厳しすぎないかしら？　あと，風船の出現を工夫して，連続して取ったときに変わったリズム音になるようにするとよさそうね）

影さんの マジック・ボックス（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

PC-98 シリーズ用

炎

複雑な計算なしで炎を描きます。
SCREEN 3 にして色を変えると草にもなります。

```
1 SCREEN 0:CLS 3:CONSOLE ,,1:OUT &H68,8:RANDOMIZE INP(&H71)
2 LINE(0,100)-(639,100),6:FOR I=0 TO 100:FOR J=0 TO 200-I
3 PSET(RND*639,100+RND*I),6:NEXT J,I:PAINT(0,199),2,6:PAINT(0,0),0,2
```

▲by 稲葉健

編：この種のプログラムは重宝しますね。できた模様をGET@で取り込めばいろいろ使えそうですし

マイ ドキュメントを使いやすくする
for Windows98

Windows98のマイ ドキュメントは、ハードディスクの¥My Documentsフォルダに割り当てられていますが、このフォルダ名にはスペースが含まれているため、ファイル操作に支障をきたす場合があります。そんなときは名前の変更でMyDocumentsとスペースを取ってしまいましょう。変更してもちゃんと使えます。

また、デスクトップのマイ ドキュメントを右クリックしてプロパティを見ると、マイドキュメントに割り当てるフォルダを変更することができます。



▲by YBK

Dr.D：LFNはOSの仕様じゃからおかしいわけではないゾ。まともにファイル処理できないコンパイラがあるのは困りものだが……

で・ば・ぐ

で・ば・ぐ

99年2月号に掲載して頂いた［ CDplayer for N88BASIC ］の一部に誤りがあったため、ここにお詫びと訂正をさせて頂きます。

誤　2370行　L=100

正　　　　　L=2440

尚、訂正しなくとも動作に支障はありませんがマシン語DATAに打ち間違いがあった場合にエラー表示がおかしくなります。

お・ま・け

1940行のサブルーチン［ *TRACK.L ］はプログラム中では使用されていませんが、このサブルーチンを使用すると配列変数［ CD.TR(0)～(99) ］へ各トラックの秒数が代入されるので、改造時に使用してみてください。

アドバイス

このプログラムはフラグの立て方が複雑怪奇なので改造時はメインと低水準制御関数群は弄らずに制御ルーチン群のサブルーチンを弄るのに留めておいたほうが無難です。

1999／01／06　KETA

▲by KETA

投稿ありがとう

二宮晶平／うるとらPK／掛川晋司／松江祐輔／乖松潤矢／谷口敦史／川口周平／早坂伸浩／ゲドゲド戦記／暇無しaeka／原川　貢／園山　章／MorioClub／斉藤誠貴／森田淳夫／SmileSoft／ももすけ／金田佑高／福盛田諒一／苅田旭彦／津野文弘／COGY COMPUTER TEAM／MILD NEXT／近藤正徳／田又敬志

※ 全員紹介できなくてごめんなさい。

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ **年間定期購読料（消費税込料金となっております。）**

電　気　店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版（CD-ROM版）	￥96, 000		

■ **年間購読の特典**

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴**振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。**

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150-3 51961

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名		購読期間	送金額（送料当社負担）
	*新規 継続	年　月号より　年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名		冊数	送金額（送料共）
			円
			円

フリガナ
送付先住所 □□□-□□□□

産業分類　所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL　年令 才　性別 男・女

払込人住所氏名
（郵便番号　　　　）
※
（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3 51961（右詰めにご記入ください）通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）円

特殊取扱

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）　99.1 現在

センサーのすべて	2,000円	〒310円	デジタル映像技術のすべて	2,000円	〒310円
MDのすべて	1,400円	〒310円	デジタル放送の幕開け	1,500円	〒310円
DVD&DVC入門基本18章	1,529円	〒310円	マルチメディア最前線	1,700円	〒310円
VTRのすべて 増補改訂版	2,141円	〒310円	マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	衛星のすべて・改訂版	1,988円	〒310円
CD技術のすべて	2,039円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円
オールアバウトストリートファイターZERO3	1,680円	〒310円	まんが電気学入門 増補改訂版	1,325円	〒310円
Windows CE2.0がわかる本	1,300円	〒310円	これから始める人のための電気学入門講座	1,937円	〒380円
Word 98がわかる本	1,380円	〒310円	新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円
Windows95がわかる本	1,300円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	SEのための情報システム工学入門	2,039円	〒310円
LAN対応データベース構築ガイド	2,845円	〒310円	ハードディスク活用ガイド	1,600円	〒310円
図解、コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
パソコン認定試験合格対策試験問題集3・4級	2,050円	〒310円	特殊無線技士受験マニュアル・改訂版	2,905円	〒310円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社、支局へお問い合わせ下さい。

東京本社 03-3445-8201(ダイヤルイン)
大阪本社 06-203-3361
西部本社 092-431-7411
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
新潟支局 025-245-2526
関東総局 0273-26-3206
松本支局 0263-36-2266
静岡支局 054-289-0121
名古屋支局 052-261-4541
金沢支局 076-263-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0873-61-3111
鹿児島支局 099-226-3630

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	
プログラム名	
氏名	
年齢	歳
住所	〒
TEL番号	
応募年月日	年　月　日

マイコンBASIC 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部③

200号記念キャンペーン応募用

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年齢	歳
		性別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月　・時々　・初めて読む		何人で読みますか　（　）人	

ベーマガ お楽しみプレゼント③応募欄
＊231ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。
希望品名

●パソコンの利用ひん度は？　毎日　週(　　)回　月(　　)回

●主な使用目的は？

●おすすめのソフトを一つ

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン③ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン
Windows環境にある(98 95 3.1)　ない
周辺機器
ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン
周辺機器
ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？
1位：　2位：
3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●本誌で紹介してもらいたい記事は？(具体的に)

●将来なりたい職業は？(現在・学生の方へ)

●あなたの趣味は？

●広告資料請求欄 ●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	広告掲載ページ	資料請求番号
♠ハード／アクセサリ		
NEC	表2～前付カラー3	1
ヤマハ	前付カラー7	2
◆メディア		
ソニー	表4	3
♥ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー6	4
コーエー	中付カラー148～149	5
T＆Eソフト	中付カラー150～153	6
マスターピース	中付カラー154～155	7
SPS	中付カラー156	8
日本システムサプライ	中付カラー157	9
東芝EMI	中付カラー158	10
エレクトロニック・アーツ・スクウェア	中付カラー159	11
システムソフト	中付カラー162	12
日本ファルコム	記事中カラー165,表3	13
◆学校関連		
カルチャーブレーンコンピュータアート学院	前付12	14
アミューズメントメディア総合学院	前付カラー15	15
日本ゲームソフト学院	前付カラー17	16
バンタン電脳情報学院	前付カラー19	17
コナミ コンピュータエンタテイメントスクール	前付カラー21	18
デジタルエンタテインメントアカデミー	前付カラー23	19
ヒューマンクリエイティブスクール	前付カラー25	20
代々木アニメーション学院	前付カラー27	21
♣中古基板販売		
キョーワインターナショナル	後付245	22
♥別冊付録DOS/V製作		
日本AMD 国際産業技術株式会社 ピーシーショップ ピーテン ロケットサポートセンター		23

キリトリ線

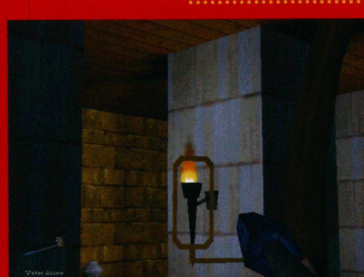
Computer Entertainment Side

コンピュータ・エンタテインメント・サイド

News Headlines …… 163
今月の売れ筋パソコン・ゲームHOT20 …… 164
信長の野望　烈風伝 …… 166
リアルタイム版大戦略＋インターネット対戦 …… 168
The ビストロ２～世界に挑戦！ …… 170
シーフ　ザ・ダークプロジェクト …… 172
Falcom Windows Game Hot Report in Winter
新・英雄伝説Ⅲ～白き魔女／「みんなのパソゲー」シリーズ …… 174
ザナドゥ　迷宮攻略の手引き …… 175
ブランディッシュ４～眠れる神の塔　短期集中攻略　後編 …… 178
パソコン・ソフト　今月の新作 …… 180
てんこもりシューティング …… 185
アーケード・ゲーム　今月の新作 …… 188
特選　ドリームキャスト …… 191
とことんぷよぷよ～ん …… 192
ゲーム・ミュージック　今月の新作 …… 195
新作発売予定表Data Base …… 198
対戦問屋 …… 201
ファイナルステージスペシャル …… 202
PCゲームのハイスコア募集　強童５（ゴワッパーファイブ）…… 204
ウルティマオンライン連載企画　ブリタニアに死す …… 206
ストーリーモードでビギニング！ポピュラス ザ ビギニング集中攻略 …… 210
マイト&マジック６　必勝サバイバル・テクニック講座 …… 212
エルダーブレイズ　新・冒険者の記録 …… 214
三国志曹操伝　その３ …… 216
三国志読本３月号 …… 218
1998年度ビデオゲーム・グランプリ　ノミネート作品発表 …… 220
アーケード・ザ・旬 …… 222
ゲーム考現学 …… 224
試験に出る　読者の闘技場 …… 226
読者の意見　ホンキでPlay ホンネでReview …… 228
読者のイラスト紹介！　あくせすROOM …… 230
おたのしみ読者プレゼント …… 231
ソフトハウスのPRページ　SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION …… 232
CHALLENGE！ HIGH SCORE！ …… 239



リアルタイム版大戦略
＋インターネット対戦



シーフ　ザ・ダーク
プロジェクト



てんこもり
シューティング



ついにできたを。
Koei
20周年を迎え ロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
歴史を変える烈風が吹く。
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 烈風伝
2/19 発売!!
軍団の規模に応じて変化する戦場。
複数の部隊が激突する熱い集団戦闘。
シリーズ最強、次世代の「信長の野望」が登場!
Windows®95/98・Windows NT®4.0版 価格11,800円
攻略本 『信長の野望・烈風伝 ハンドブック上・下巻』
3月発売予定・価格 各1,600円
20th Anniversary
20周年記念特別作品
豪絢
春の話題作
天下の人たらし、秀吉の人生を再現!
※画面写真は開発中のものです。
3/5 発売予定
リコエイションゲーム
太閤立志伝III
派閥を育てて人心掌握、出世の醍醐味ここにあり!人間ドラマ凝縮のイベントを満載、戦闘シーンも迫力満点の最新作!
Windows®95/98版 価格9,800円
好評発売中
海外競馬も盛り込んだ競馬ゲームの最高峰!
Winning Post 4
競馬シミュレーションゲーム
20th Anniversary
20周年記念特別作品
Windows®95/98版
Macintosh版:4/2発売予定 ●価格・11,800円
三国志最後の大物英雄、ついに出陣!
英傑伝シリーズ
三國志 曹操伝
20th Anniversary
20周年記念作品
Windows®95/98・Windows NT®4.0版
●価格:9,800円
通信販売 お近くにお取扱い店がない場合、(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。
◆お問い合わせは 0120-55-3594 (ゴーゴーサンゴクシ) (月~金10:00~12:00/13:00~17:00 祝日を除く) ◆当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。
●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(UC、JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社コーエー宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます) ◆お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、コーエー特製テレホンカードプレゼント!
NICOS UC JCB VISA MasterCard BANK CARD



七つの海を駆ける
海洋ロマン最新作。
※画面写真は開発中のものです。
2/26 発売
リコエイションゲーム
大航海時代IV
PORTO ESTADO
ポルトエシュタード
憧れ、夢、そして野望。中世に交錯する運命。
栄光のユートピア"港湾国家"の
完成をめざし、いま、ロマンの帆があがる!
Windows®95/98版 価格9,800円
華
爛
4本立て
気づいてよ、
わたしのせつない想い。
約束の絆
Yakusoku no Kizuna
20th
20周年記念作品
イラストレーション 七緒あんず
3/12 発売予定
初恋のあの娘との約束まで、あと半年。
タイプ様々な女の子8人との素敵な学園生活。
街は、恋の予感できらめいている!
Windows®95/98版 価格9,800円
スペシャル付録!!
声優総出演のサウンドドラマ収録!
声の出演
MADOKA 川澄綾子
KANAE 小西寛子
YOSHINO 桑島法子
MISAKI 宮村優子
AKANE 今井由香
MIYUKI 山崎和佳奈
KYOKO 千葉千恵巳
SHIZUKA 豊口めぐみ
「恋」は一筋縄ではいかない?豪華声優陣が総出演のCDドラマ。
CDドラマコレクションズ 約束の絆
3/17発売:価格 2,857円 KECH-1149
歴史シミュレーションゲーム
チンギスハーン
蒼き狼と白き牝鹿IV
パワーアップキット
世界戦略が展開可能な本格SLG
さらに華麗にパワーアップ!
20th Anniversary
20周年記念作品
Windows®95/98・Windows NT®4.0版
●価格:5,800円
▼パワーアップキットとゲーム本体のセットも発売中!
チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV with パワーアップキット
Windows®95/98・Windows NT®4.0版 ●価格:13,800円
コーエー
定番シリーズ
¥1,980(税抜)
100万人の支持を誇る
歴史SLGの原点が
今、ここに甦る!
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望リターンズ
●Windows®95/98版:1,980円
歴史シミュレーションゲーム
三國志リターンズ
●Windows®95/98版:1,980円
NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています
使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®、Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■ソフトおよび書籍・CDの価格には消費税は含まれておりません。■発売日・価格等はさらなる改良のため予告なく変更する場合があります。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

名古屋が生んだゲームソフトメーカー

T&Eソフトの

株式会社ティーアンドイーソフト
〒465-0042
愛知県名古屋市名東区照が丘10番地
TEL052-77-7770



T&Eソフト　事業内容の変遷

昭和56年	12月	現 代表取締役社長 横山俊朗，現 取締役副社長 横山英二により愛知県一宮市にて創業
昭和57年	4月	「リアルゴルフゲーム」をコムパックより，T&E SOFTブランドにより発売
	10月	名古屋市名東区藤が丘にて，株式会社ティーアンドイーソフト設立
	11月	会社設立第一作「ピラミッド」発売
昭和58年	2月	「3Dゴルフシミュレーション」発売
	7月	スターアーサー伝説シリーズ第1作「惑星メフィウス」発売
	9月	「3Dゴルフシミュレーション」「バトルシップ　クラプトンII」「ピラミッド・ワープ」発売。同製品を東芝からも発売
	12月	スターアーサー伝説シリーズ第2作「暗黒星雲」発売
	12月	T&Eマガジン創刊
昭和59年	8月	名古屋市名東区豊が丘の新社屋に移転
	11月	「スクェア　ダンサー」を東芝EMIより発売
	12月	スターアーサー伝説シリーズ完結編「テラ4001」発売
	12月	ハイドライドシリーズ第1作「ハイドライド」発売
昭和60年	1月	T&E SOFTユーザーズクラブ発足。会報誌「T&E PRESS」創刊。最大時会員数7,000人に
	7月	VHD ビデオディスク用「惑星メフィウス」を日本ビクターより発売
	11月	MZ-2000用「ハイドライド」をキャリーラボより発売
	12月	ハイドライドシリーズ第2作「ハイドライドII」発売
昭和61年	2月	レイドックシリーズ第1作「レイドック」発売
	3月	ファミコン用「ハイドライド・スペシャル」を東芝EMIより発売
	3月	「バトルシップ　クラプトンII」「ピラミッドワープ」「ハイドライド」を日本テレネットよりパソコン通信ネットワーク・リンクスで発売
	3月	「ハイドライド・スペシャル」イメージソング「エンジェル・ブルー」発売
	12月	ファミコン用「ディーヴァ STORY6 ナーサティアの玉座」を東芝EMIより発売
昭和62年	2月	「ディーヴァ　STORY1　ヴリトラの炎」「ディーヴァ STORY3 ニルヴァーナの試練」「ディーヴァ STORY5 ソーマの杯」発売
	3月	「ディーヴァ」(LP,CD,CT)を東芝EMIより発売
	4月	X1-turbo用「ハイドライド 異次元バージョン」をブラザー工業より発売
	7月	レイドックシリーズ第2作「スーパーレイドック」発売
	9月	「スーパーレイドック ネットワークバージョン」を日本テレネットより発売
	10月	「ディーヴァ」を日本テレネットよりパソコン通信ネットワーク・リンクスで発売
	11月	ハイドライドシリーズ完結編「ハイドライド3」発売
	12月	「アシュギーネ　虚空の牙城」をパナソフトセンターより発売
昭和63年	3月	「ディーヴァ STORY7 カリ・ユガの光輝」発売
	7月	MSX用「スーパーレイドック」をフランスに輸出
	7月	「ミュージック・フロム・ハイドライド3」(LP,CD,CT)をキングレコードより発売
	10月	「グレイテストドライバー」発売
	11月	「サイオブレード」発売
	11月	レイドックシリーズ完結編「レイドック2」をパナソフトセンターより発売
	12月	「T&Eマガジン ディスクスペシャル」をブラザー工業より発売
平成元年	2月	ファミコン用「ハイドライド3 闇からの訪問者」をナムコより発売
	4月	「サイオブレード&レイドック2」(CD,CT)をポリスターより発売
	6月	「T&Eマガジン ディスクスペシャル2」をブラザー工業より発売
	6月	ファミコン用「HYDLIDE」(日本名「ハイドライド・スペシャル」)をアメリカ・カナダに輸出
	7月	「アンデッドライン」発売
	7月	「グレイテストドライバー」「ピクセル3」を韓国に輸出
	10月	メガドライブ用「スーパーハイドライド」をアスミックより発売
	10月	NEW 3D GOLF SIMULATIONシリーズ第1作「遙かなるオーガスタ」発売
平成2年	1月	ルーンワースシリーズ第1作「ルーンワース」発売
	2月	「ALL SOUNDS OF RUNE WORTH」(CD,CT)をポリスターより発売
	4月	メガドライブ用「サイオブレード」をシグマ商事より発売
	4月	NEW 3D GOLF SIMULATION シリーズ第2作「EIGHT LAKES G.C.」発売
	10月	クリスタルソフト株式会社と合併
	10月	X68000用「ハイドライド3」をブラザー工業より発売
	11月	NEW 3D GOLF SIMULATIONシリーズ第3作「T&E SELECTION」をブラザー工業より発売
	12月	ゲームボーイ「地球解放軍 ジ・アース」発売
平成3年	3月	ルーンワースシリーズ第2作「ルーンワース2」発売
	4月	スーパーファミコン用(SFC)NEW 3D GOLF SIMULATIONシリーズ第1作「遙かなるオーガスタ」発売

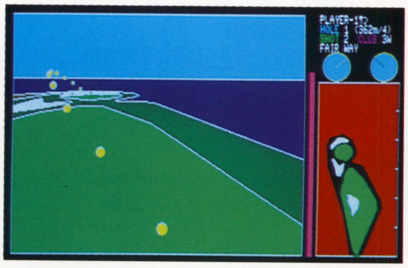
「二つの真実」

『遙かなるオーガスタ』『ペブルビーチの波濤』等のゴルフゲームでお馴染みのT&Eソフト。みなさんが思う「ゴルフゲームのT&Eソフト」というブランド・イメージ，それは高品質なゴルフゲームを数多くリリースした結果に生まれた一つの真実です。しかしT&Eソフトには，「もう一つの真実」があります。

「揺れ動かし，扉を開くT&E」

8bitパソコン全盛期，文字とラインのグラフィックが常識だった時代……。今でこそ当たり前の3D技法も，T&Eソフトではすでに『3Dゴルフシミュレーション』で3次元処理を実現。また中間色やアニメ処理，斬新なゲーム・システムを導入したSFアドベンチャー『スターアーサー伝説』のリリースは業界に旋風を巻き起こし，そして史上初の「A・RPG」である『ハイドライド』が創られるわけです。

さて，T&Eソフトの高い技術力は，MSX2用の縦スクロール・シューティング『レイドック』で確実なものとなります。妖しいまでに美しい背景が，滑らかにスクロールするそのすごさは驚異以外の何ものでもなく，MSX2の表現能力をアピールすると同時に，多くの人々を魅了してやみません。また『レイドック』開発の際に作られたグラフィック・エディタが，後に『ピクセル2』として発売された経緯もあり，T&Eの技術力をさらに知らしめることとなりました。



▲歴史を語るうえではずせない『3Dゴルフシミュレーション』（PC-8801mk II版）



▼今でも語り継がれている『ハイドライド』（画面はPC-8801版）

また，SLGに対する想いと斬新な発想が，アクティブ・シミュレーション『ディーヴァ』を誕生させました。SLGの旨味とアクションを融合したシンプルなゲーム性，また「パスワードでのデータ互換」から，多機種展開する壮大なストーリーは，大きな反響を呼びました。そう，斬新な発想と高い技術力，新しいことへの意欲でゲーム界を震撼させ「次の扉」を開くのも，T&Eソフトが持つ「もう一つの真実」なのです。

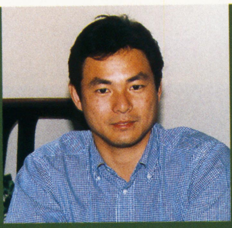
「形に縛られず，形を創る」

ざっと歴史を振り返ってみましたが，T&Eソフトは斬新な発想とそれを形にする技術，そして新しいことにチャレンジする積極性に優れたソフトハウスです。ゴルフゲームに代表される，一つの形態への強いこだわりを持ちながらも，決してその形に縛られず，常に先見の目と斬新な発想で，未知の楽しさを探求，そして高い技術で形作る・・・。「つぎの楽しさ」を創り出せるのは，T&Eソフトなのかもしれません。

SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

歴史をさぐる

私はこうしてT&Eソフトに入社！現在こんな仕事をしています



コンシューマ統括部開発室長
技術担当部長
西脇健太郎さん

ゲームをプレイしなさい。解析することが大事！

学生時代はPC-6001ユーザー。ハンドアセンブルでマシン語に手を出し，黙々とテクニックを磨く。『ディーヴァ』(PC-88版）デモ制作のため，昭和61年7月にプログラマーとしてアルバイトを始める。ところが，入って早々の仕事が，当時定期的に開催していたイベント「Attack'86 IN NAGOYA」での販売・デモ要員。ゲーム業界ってヘンなところとつくづく感じる。昭和62年発売の『ハイドライド3』ではサブ・プログラマー，昭和63年発売『サイオブレード』でメイン・プログラマーとして活躍。



コンシューマ統括部開発室
技術担当部長
加藤英治さん

習うより慣れろ！マネして作ることがノウハウになる！

16歳のとき初めて買ったパソコンがFM-8。昭和58年3月，高校2年の春休みに自作プログラム持参で見学に。その際「中間色発色ルーチン」を作ってみないかとの宿題をもらって帰る。その宿題プログラム・ルーチンがその年の7月に発売されたFM-7版「惑星メフィウス」のオープニングに採用される。また「スーパーグラフィックエディター」として製品化となる。大学に進学しても，下宿先に開発機材を持ち込み，勉学に励みながら（？）昭和61年3月に発売のFC版「ハイドライド・スペシャル」を創る。



コンシューマ統括部　開発室
大橋清恵さん

短大卒業後，専門学校に入学し，サウンドコンポーズを学ぶ。そこで初めて音楽とゲームの融合性を発見。1日講師として学校に訪れたT&Eソフト社員に才能を見出され，アルバイトを経て平成10年4月に入社。T&Eソフトの新事業キーチェーンゲーム『イケてるナイナイ！』『しのらリズム』のサウンドを担当。3月4日発売予定のPS版『ソナタ』でもサウンドコンポーザーとして活躍。「わずか入社1年未満でも実力が発揮できる環境を与えてくれる会社です」と語る



コンシューマ統括部　プロジェクト推進室
増田一繁さん

ゲームが好き。昔からよく知っていた『ハイドライド』に魅せられ，平成8年に入社。現在企画から販売までを手がける部署に所属し，プランを練る毎日。好きなものを企画するだけではなく，それが商品として成り立つかを市場調査・分析することから，営業，制作・進行管理，広報・宣伝までこなすパワーの持ち主に。「きちんと説明さえすれば，意見は聞いてもらえる社風でもあり，やりがいがある」とやる気満々。現在，秘密のタイトルをプロデュース中。

ベーマガ編集部面々が語る思い入れゲーム

編：T&Eソフトを語るなら，やっぱり『ハイドライド』を忘れちゃいけないでしょう。RPGにリアルタイムのアクションを融合した面白さに，当時人気も凄かったですよ。
影：川や森に入ったとき，キャラクターの下半身が隠れる「重ね合わせ処理」や，MSX(ROM)版でのセーブ方式「パスワード」とか技術やアイデア面でも光っていたよね。
つぐ美：私は最近PS版『ブレイズ&ブレイド』に凝ってるの。アイテム集めと多人数プレイがとっても楽しい！『ソナタ』にも期待してるわ。
影：私の場合は，そうだなー，バリバリのシューティングでレ…。
編：『レイドック』ですか！来ると思いましたよ。
影：いや『レッドアラーム』なんだけど。
編&つぐ美：………。知ってる人いますか～？（笑）



▲データ互換で7機種間での壮大なストーリーを実現した『ディーヴァ』

	7月	ルーンワースシリーズ第3作「ルーンワース3」発売
	9月	NEW 3D GOLF SIMULATIONシリーズ第4作「ワイアラエの奇蹟」発売
	11月	NEW 3D GOLF SIMULATIONシリーズ「遙かなるオーガスタ HDパック」発売
	11月	TRUE GOLF CLASSICSシリーズ「Waialae country club」T&E SOFT OF AMERICA Inc.より発売
	12月	メガドライブ用「アンデッドライン」をエス・エム・エス(パルソフト)より発売
平成4年	3月	X68000「遙かなるオーガスタ」発売
	4年	SFC「ペブルビーチの波濤」を日本と北米で同時発売
	7月	照が丘新社屋用土地を購入
	7月	PC-9801「ペブルビーチの波濤 HDパック」発売
	8月	新社屋地鎮祭
	9月	SFC「ワイアラエの奇蹟」発売
	9年	PC-9801「ミスタープロ野球　PERFECT」発売
	10月	創立10周年
	11月	テーブルトークRPG「ソード・ワールドPC」発売
平成5年	3月	SFC「デビルズコース」発売
	4月	本社ビル竣工。現在地(照が丘10番地)に移転
	8月	SFC「ソード・ワールドSFC」発売
	8月	「ソードワールド全曲集」をデータムポリスターより発売
	9月	セガのメガドライブ用に「NEW 3D GOLF SIMULATION」シリーズ4作をセガ・エンタープライゼスより順次発売
	9月	SFC「マスターズ/遙かなるオーガスタ2」発売
	10月	SFC「バイキングの大迷惑」発売
平成6年	2月	ヴァーチャルリアリティーを応用したゴルフ シミュレーション システム「T&E VR GOLF ワールドグリーン」を発売
	3月	3DO「ペブルビーチの波濤」を松下電器産業より，T&E SOFTブランドで発売
	3月	3DO「ドラゴンズレア」発売
	3月	3DO「ステラ7」発売
	7月	3DO「マスターズ～遙かなるオーガスタ3～」を松下電器産業より，T&E SOFTブランドで発売
	7月	3DO「マイクロコズム」発売
	7月	3DO「パラランチョ」発売
	9月	3DO「シャドー・ウォリアー」発売
	9月	PC-9801「マスターズ～遙かなるオーガスタ2～」発売
	9月	PC-9801CD「ペブルビーチの波濤」発売
	9月	PC-9801CD「ワイアラエの奇蹟」発売
	10月	PC-9801CD「マスターズ～遙かなるオーガスタ～」発売
	10月	3DO「ノバストーム」発売
	10月	3DO「ワイアラエの奇蹟」を松下電器産業より，T&E SOFT　ブランドで発売
	12月	SFC「ライズ オブ ザ ロボッツ」発売
平成7年	1月	3DO「ロストダンジョン」発売
	2月	セガサターン(SS)「ペブルビーチゴルフリンクス」発売
	4月	SS「ヴァーチャルハイドライド」発売
	4月	3DO「デビルズコース」発売
	4月	大阪開発部を現所在地(淀川区西宮原2丁目1番3号ソーラ新大阪21)に移転
	7月	バーチャルボーイ(VB)「レッドアラーム」発売
	8月	VB「T&E ヴァーチャル ゴルフ」発売
	9月	SS「マスターズ～遙かなるオーガスタ3～」発売
	12月	SFC「マスターズNew～遙かなるオーガスタ3～」発売
	12月	SS「ザ・ハイパーゴルフ」をビッグ東海より発売
平成8年	1月	プレイステーション(PS)「フローティングランナー」をエクシングより発売
	3月	アーケードゲーム「ザ・グレートショット～ペブルビーチ～」発売
	4月	「T&E VR GOLF ワールド グリーンII」発売
	7月	Windows 95「ファミリーワークス」発売
	7月	PS「MASTERS～新遙かなるオーガスタ～」をソフトバンクより発売
	9月	SFC「ペブルビーチの波濤 New ～トーナメントエディション～」発売
	12月	PS「ペブルビーチの波濤 PLUS」をソフトバンクより発売
	12月	SFC「クオンパSFC」発売
平成9年	1月	SFC「BUSHI青龍伝～二人の勇者～」発売
	2月	SS「ワイアラエの奇蹟～Extra36～」発売
	10月	PS「クオンパ」発売
	12月	SS「ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部」発売
	12月	Nintendo64(N64)「遙かなるオーガスタ マスターズ'98」発売
平成10年	1月	PS「ブレイズ&ブレイド～Eternal Quest～」発売
	2月	携帯型ミニゲーム市場に新規参入。その第1弾「イケてるナイナイ!めざせお笑いの星」発売
	4月	PS「ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部」をコンビニ専用ソフトとして発売。デジキューブで販売
	7月	Windows版「遙かなるオーガスタ for Windows」発売。携帯型ミニゲーム第2弾「しのらリズム」発売
	9月	PS「ブレイズ&ブレイド バスターズ」発売
平成11年	3月	PS「ソナタ」発売予定

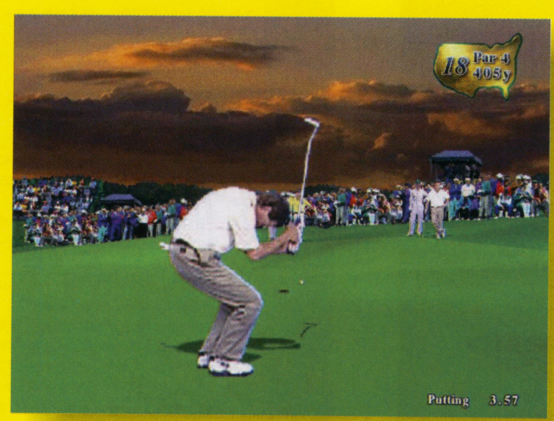
全国指名陳列中

プロのやりがい、面白さって何だと思う？そりゃあいろいろあるんだけれど、
なんといっても「自分の作品が日本中で売られている」ことが一番。
雑誌で紹介されたり、お店にはポスターが貼られたりもする。
そういうの見つけた時、友達や彼女に「あ、これ俺の仕事」って言えるのがまた、気分いいんだよね。

遙かなるオーガスタ for Windows







Blaze&Blade Busters







T&E SOFT

募集要項

当社の採用選考は、制作された作品の内容を最重要視しております。
作品選考を通過された方には、後日面接日時をご連絡いたします。

募集職種

プログラマー、デザイナー、プランナー、サウンドクリエイター

選考方法／作品及び提出書類による1次選考を経て、面接及び筆記による2次選考を行います。

応募方法／自由応募（随時受付中）

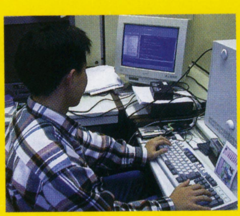
Sonata（ソナタ）







■プログラマー



仕事内容／各種コンシューマ機、Windows用のゲームソフトおよびアプリケーションの設計、制作。ゲーム制作にともなうデータコンバーター、エディター等のツール制作。サウンドドライバーなどプログラムモジュール作成。

応募作品／オリジナルゲーム、エディター、その他のプログラムなど。（ソースファイルも含む）

■デザイナー



仕事内容／ゲーム用キャラクター、背景、マップなどのデザイン。イラスト原画制作、3Dモデリング、マテリアル設定、キャラクターモーション制作、画面レイアウト、演出効果考案、ムービー編集、CGムービー制作。

応募作品／デザインしたキャラクター、背景画、メカデザイン、彫刻等の写真、CG作品などから1点以上。

■プランナー



仕事内容／商品の企画から発売に至るまでを一貫して担当。市場調査・分析、商品およびプロモーションの企画、広報、広告・資材等の制作。

応募作品／自己アピール文とオリジナルゲームの企画書。

■サウンドクリエイター



仕事内容／作曲および編曲、効果音の作成およびデータ化。

応募作品／オリジナル曲をカセットテープに3曲程度録音したものと、C言語かアセンブラで書かれたコンピュータプログラム。

●ご提出いただく書類

1）応募作品に関する説明・作品制作に要した総時間を明記してください。
・作品を見るために必要な動作環境などの技術情報を添付してください。
・共同制作した場合は、その分担、役割などを明記してください。

2）履歴書（※写真を貼付し希望職種を明記してください）

3）職務経歴書

※応募作品の取扱いについて／ご応募いただきました書類および作品につきましては、基本的にご返却いたしません。返却を希望される場合は、その旨を履歴書にご記入ください。

お問い合わせ先

株式会社ティーアンドイーソフト

管理部総務課

〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地 TEL（052）773-7770（代）

※1次選考を通過された方のみ面接のご連絡をいたします。再チャレンジ大歓迎します。

メジャー志向で行こう。


FiveGenerations

救済の終章。

破滅への序章。



PlayStation

シリーズ第2弾
アーケード完全移植!!

首領蜂
DODONPACHI

超スローモーション機能搭載!!
簡単キッズモード搭載!!
爆発パターン等完全再現!!

絶賛好評発売中
標準価格5,800円(税別)







※画面は全て"PlayStation"開発中のものです。〈縦画面〉

(株)エス・ピー・エス
SPS
http://www.sps.co.jp/
〒960-8151 福島県福島市太平寺字過吹24-1
TEL024-545-5777/FAX024-545-1804

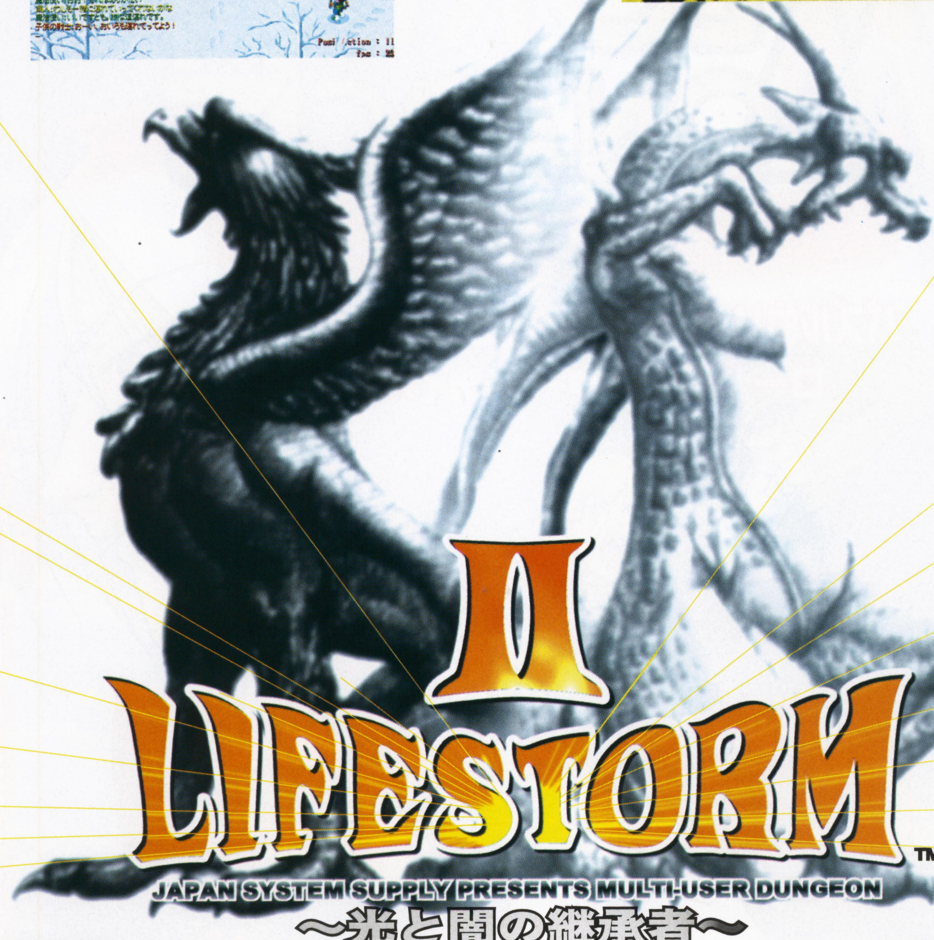
縦方向シューティングゲーム
縦画面・横画面の選択可能。2人同時プレイ可能。

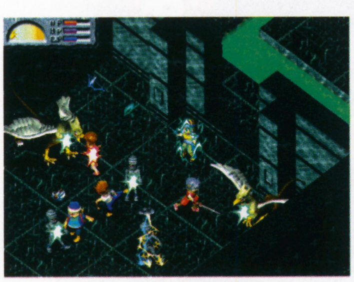
ネットワークRPGはさらに進化した。

キミが言葉を紡ぐ。キミが歴史を創る。













Windows 95/98

※価格には3ヶ月間のプレイ料金が含まれます。

1999年2月20日発売／価格8,800円(税別)

詳細情報はこちらのホームページへ **http://www.titan.co.jp/**

動作環境 ●OS：Microsoft(R) Windows(R) 95/98 ●CPU：Intel Pentium(R) 200MHz以上 ●HD：400MB以上（さらにスワップ領域が別途必要） ●メモリ：64MB以上 ●CD-ROMドライブ：4倍速以上 ●グラフィック：DirectDraw6と互換性のあるドライバをそなえたビデオカード（要VRAM2MB） ●サウンド：DirectSound6と互換性のあるドライバをそなえたサウンドカード ●ネットワーク環境：32ビットTCP/IPスタックをそなえた28.8Kbps以上のPPP接続またはダイレクト接続 ●その他：DirectX6（ゲームCD-ROMに同梱）、マウス、キーボード、スピーカ

※ 本製品はIBM PC-AT互換機用に開発・テストされたものです。 ※ ご使用の機種がDirectX6に対応しているかを必ずご確認ください。DirectXの対応状況が不明の場合は、ご使用機器の各ハードメーカー様にお問合わせ下さい。 ※ CPUがMMXの場合はより快適にプレイしていただけます。 ※ 描画速度はVRAMの容量・ビデオカードの性能に依存されます。 ※ NAT機能をご使用の場合は、一部動作しないこともあります。 ※ 企業、学校系の接続や一部のプロバイダでは動作しない場合があります。

□上記の内容につきましては、あくまでも現在検討中の仕様ですので、製品の最終仕様をお約束するものではありません。仕様につきましては予告なく変更する場合がありますのでご承知くださいますようお願い申し上げます。

日本システムサプライ株式会社
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-23-20 TEK第二ビル6F
TEL. (06) 6338-9185 FAX. (06) 6338-9187 URL http://www.titan.co.jp/



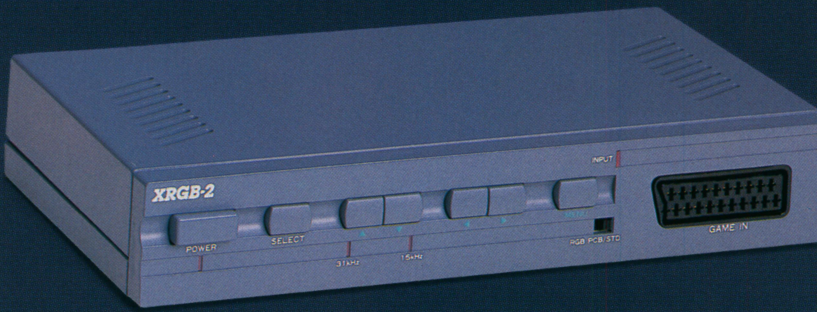
PlayStation
TOSHIBA EMI
ロードモナークシリーズ最新作！
LORD MONARCH
新・ガイア王国記
パズル的リアルタイムシミュレーションゲーム
ロードモナーク〜新・ガイア王国記〜
君は制覇できるか？
全100面の新たなる試練！
★日本ファルコムのロードモナークスタッフによるオリジナルマップ入り！
●全てが新しい！　新シナリオ、新キャラクター登場！
●自分でオリジナルマップが作れる！　エディットモード搭載！
●クリアした成績で段位が取れる！　段位認定システム完備！
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
フォックス
来るぞ！
私の側から離れるな！！
FORM
LOAD
SAVE
認定証
『ストーリーモード名人』
あなたは
ロードモナーク〜新・ガイア王国記〜
に於きまして優秀な成績を
修められました
よってその栄誉を称え
ロードモナーク〜新・ガイア王国記〜
『ストーリーモード名人』
を認定致します
東芝EMI株式会社　ロードモナーク委員会
痛快バトルアクションゲーム！
Lucifer Ring
ルシファー・リング
価格¥5,800（税別）
SLPS 01784
JAN 4988006593282
アナログコントローラ
DUAL SHOCK 対応
発売中！
東芝EMI株式会社
エンタテイメントソフト事業本部
〒107-8510　東京都港区赤坂2-2-17
ユーザーサポートTel：03-5512-8660
東芝EMIのホームページ：（To Make It!）
http://www.toshiba-emi.co.jp
好評発売中！
価格¥5,800（税別）
SLPS 01728　JAN 4988006593275
©1998 NIHON Falcom Co.　©1998 TOSHIBA-EMI LIMITED
"PS"マークおよび"Playstation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



神をプレイする『ポピュラス』最新作。
POPULOUS
THE BEGINNING
あなたには、神の資質がありますか？
全世界で300万本以上のセールスを記録し、絶大な支持を得ているポピュラスシリーズの3作目がついに登場します。3Dで描かれた地球を360°自由自在に回転させる革新的なスクロールを採用し、より感覚的な操作が可能になりました。シャーマンを信奉する民衆の姿や、スペルで巻き起こす自然災害など、精細かつ迫力を増したグラフィックで、神の領域を感じてください。
ポピュラス ザ・ビギニング
Windows®98/95・日本語版
好評発売中・定価9,800円(税別)
●マウスのドラッグで球状のマップを自由自在に回転させる、革新的な画面スクロール。
●山脈、砂漠、海など詳細な3Dグラフィックで描かれる変化に富んだ地形。
●神の化身「シャーマン」をコントロールすることにより、地上の民衆を支配。
●戦士、スパイ、伝道師など、様々な種類の民衆が登場。
●火山の噴火、地震、稲妻など、様々な自然災害を発生させ敵対種族を攻撃。
●ネットワーク、モデムによるマルチプレイも可能。
Environmental Audio by CREATIVE
DOLBY SURROUND
●対応OS：Windows®98/95 ●CPU：Pentium®166MHz以上（200MHz以上推奨） ●メモリ：32MB以上（64MB以上推奨）
●ハードディスク：50MB以上（200MB以上推奨） ●その他：マウス、キーボード3Dアクセラレーターボード対応
© 1998 Bullfrog Productions Ltd. the Bullfrog logo Populous and The Beginning are trademarks or registered trademark of Bullfrog Productions Ltd. in the U.S. and/or other countries. Electronic Arts is a trademark of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries.
エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社
東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル 〒141-0021
商品に関するお問い合わせ、カスタマーサポート係:TEL.03-5436-6499
(受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝祭日休み)
■掲載のソフト画面は、開発中のものです。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。
■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
エレクトロニック・アーツ・スクウェアのホームページは、ゲームの最新情報はもちろん、ダウンロード情報やオンラインショッピングなど楽しい話題で満載。下のアドレスまでぜひ遊びに来てください。電話での通信販売も受け付けています。
TEL：03-3345-4323
INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com/

マイコンソフト

最新最高の映像美



対応ディスプレイ
下記の15ピン・アナログRGBディスプレイに対応

水平同期周波数31kHz●
640×480ドット、VGAモード

水平同期周波数15kHz●
X68000用など

対応するビデオ機器
●ビデオ端子、Sビデオ端子の出力を持つ機器
LDプレイヤー、DVDプレイヤーなど
●家庭用ゲーム機
●業務用ゲーム基板
※接続にはコントロールパネルが必要です
※業務用基板の機種によっては対応していない物もあります

アップ・スキャンコンバーター・ユニット

XRGB-2

UP SCAN CONVERTER UNIT

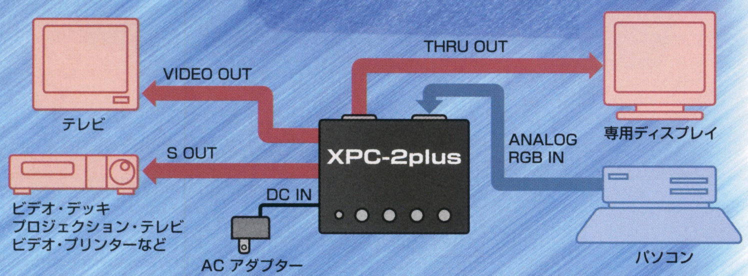
標準価格**27,800**円（税別）　JANコード T4961997000991

マイコンソフト

XPC-2plusは、パソコンの映像を大画面の家庭用テレビに表示できるビデオ・スキャンコンバーターです。パソコンによるプレゼンテーションやオリジナルビデオ作成に活用できます。



■接続例



主な機能

■映像信号の変換

XPC-2plusは、専用ディスプレイでしか表示できないパソコンのアナログRGB映像を、家庭用のテレビで見ることができるように変換する装置です。変換した映像信号は、ビデオ端子（コンポジット）やSビデオ端子を持つテレビに接続できる他、ビデオデッキで映像を録画することもできます。

■XGAに対応

XPC-2plusは、パソコンの解像度では標準的な1024×768ドットの画面モードに対応しています。もちろん、640×480ドットや800×600ドットの画面モードにも対応できます。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の「表示位置」や「明るさ」などを変更する際、テレビ画面に設定項目が表示されますので、画面を見ながら簡単に設定を変更できます。

■縦・横方向表示位置調整

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、テレビ画面から画像がはみ出してしまいます。XPC-2plusでは、画像を縦方向に縮小して、擬似的に全画面を表示できます。

■スルーアウト機能

XPC-2plusは、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用ディスプレイにも表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコンの映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XPC-2 plus VIDEO SCAN CONVERTER UNIT

標準価格37,800円(税別)

対応機種

各社：DOS/Vパソコン（AT互換機）

NEC ：PC-98NX，9821，9800シリーズ

APPLE ：Macintoshシリーズ

●詳細は裏面の説明をお読みください



●インフォメーションセンター：092-752-5264（祝祭日を除く月〜金／9:30〜12:00,13:00〜17:00）

※製品の仕様・価格は、将来予告なしに変更することがあります。※表示価格に消費税は含まれておりません。
※弊社の商品は、製品によって対応機種や動作する条件が異なります。お買い求めの際は、必ずパッケージの表記をご確認ください。
※会社名、商品名等は一般に各社の商標または登録商標です。

No Copy このマークは不法コピー禁止マークです （社）コンピュータソフトウエア著作権協会

internet システムソフトではインターネットのホームページにて、さまざまな情報を提供しております。
http://www.systemsoft.co.jp/

株式会社 システムソフト
〒810-8665 福岡市中央区天神3-10-30

News Headlines ニュースヘッドライン

'99年 3月

コーエー，“本場”中国に進出

北アメリカやヨーロッパ，台湾などのアジア主要国に向けて自社のパソコン・ソフト（海外移植版）を販売してきたコーエーが，今年1月，中国にその市場を拡大した。

中国ではこれまでにも台湾版や日本語版の『三國志』シリーズなどが出まわっていたが，正規ルート＆中文簡体字版での販売となるのは今回がはじめて。現在は現地の方圓電子音像出版社を発売元，第三波軟件を販売元に『三國志Ⅳ with パワーアップキット』（約2,520円）が発売中。2月中旬までには『三國志英傑伝』（約1,620円）『水滸伝』（約1,920円）も登場予定である。

同時に，中国政府関係機関などの協力をあおぎながら，違法コピーの撲滅にも力を入れていくとのこと。“本場”での今後の展開に期待したい。

『シムシティ3000日本語版』発売記念初回特典とは？

3月5日発売予定の『シムシティ3000日本語版』の初回出荷分には，海外版にはない特典がつくことが判明した。

まず，建物に「国会議事堂」「大仏」のふたつが加わっているらしい。日本独特といえばそうかもしれないが，何ともユニーク。もし，これらが街を埋め尽くしたら，さぞかし壮観だろう。

ふたつめは，チュートリアルで登場するアドバイザーの顔に，日本人向けのものが追加されていること。海外ゲームのキャラクターの顔はどうも……という人も，これで安心（？）だ。

さらに，日本語版だけの追加マップも収録と，すでに海外版を遊んだ人も楽しめる。ウワサでは，このほかにも何かが収録されるとのことだが……つづきは次号にて？

パソコン版『サイキックフォース2012』，この春登場

Windows95／98版『サイキックフォース2012』が，3月12日，8,800円で発売される（発売元：タイトー／販売元：アンバランス）。

右の写真からもわかるように，グラフィックはアーケード版とくらべても遜色ないデキ。もちろん“動き”も忠実に再現されているとのことだが，それだけに3Dカードや，高いマシンパワーが要求されると思われる。購入のさいには，ハード環境をかならず確認しよう。



▲主人公マイトの電撃がエミリオにヒット！アーケード版同様の美麗画面に思わず絶句



◀ド派手な超能力技がぶつかりあう迫力の空中戦。これぞ『PF』！



▶前作からの3人＋新キャラ7人が登場。さらに……

AOUショー＆ゲームショウのお知らせ

冬の風物詩，「AOUアミューズメント・エキスポ」が，2月17～18日にわたって開催される。会場は去年と同じく千葉・幕張メッセ。一般入場日は18日で，入場料は1,500円だ。スペースの都合上，出展作リストを掲載することはできないが，右にそのいくつかを掲載したので参考に。

加えて，「東京ゲームショウ'99春」の告知もしておこう。こちらは3月19～21日に，同じく幕張メッセにて開催。20・21の2日間が一般入場日となっていて，入場料は1,200円（小学生以下無料）だ。当日長時間並ぶのを避けたい人は，2月上旬から発売される前売り券（1,000円）を狙うべし。

ギガウイング



▶CP-システムⅡひさびさのシューティング。大量の弾と得点に圧倒

バストアムーブ



◀プレイステーションの話題作が大型筐体ものとしてアーケードに登場



▼おなじみパズルゲームの最新作。今回は相手のフィールドにバブルを撃ちこめるぞ

スーパーパズルボブル

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

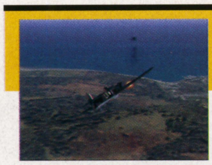
1 初登場



ウイニングポスト４

●コーエー ●11,800円 ●競馬SLG
●Win95/98 ●'98年12月11日

2 前１位 ２回



マイクロソフト コンバットフライトシミュレーター

●マイクロソフト ●オープン価格 ●フライトSLG
●Win95/98 ●'98年11月13日

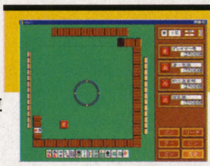
3 初登場



ブランディッシュ４～眠れる神の塔

●日本ファルコム ●9,800円/10,800円（プレミアム版）
●アクションRPG ●Win95/98 ●'98年12月11日

4 ↑前６位 ５回



ショックプライス500 麻雀Ⅱ

●SME・インターメディア ●500円 ●麻雀
●ハイブリッド ●'98年8月21日

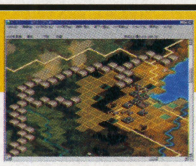
5 ↑前９位 ２回



高校野球道

●日本クリエイト ●10,800円 ●野球SLG
●Win95/98 ●'98年11月27日

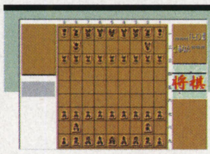
6 初登場



チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ パワーアップキット

コーエー ●5,800円/13,800円（withパワーアップキット）
●ユーティリティ ●Win95/98 ●'98年12月23日

7 前７位 ５回



ショックプライス500 将棋

●SME・インターメディア ●500円 ●将棋
●ハイブリッド ●'98年8月21日

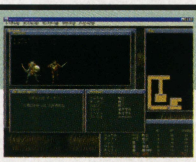
8 初登場



三國志 曹操伝

●コーエー ●9,800円 ●SLG＋RPG
●Win95/98 ●'98年12月11日

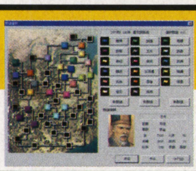
9 ↑前16位 ２回



ウィザードリィ リルガミンサーガ

●ローカス ●8,800円 ●RPG
●Win95/98 ●'98年11月27日

10 ↑前15位 ５回



三國志Ⅵ パワーアップキット

●コーエー ●6,800円/15,800円（withパワーアップキット）
●ユーティリティ ●Win95/98 ●'98年8月28日

新作が多数発売され，年間でも一番の激戦期間である年末商戦。全体を見ても昨年11月，12月に発売された新作タイトルが目立つランキングチャートとなったが，そのなかで初登場トップに立ったのは『ウイニングポスト４』。歴史SLGとならぶコーエーの定番作品となった競馬SLGの最新作だ。

コーエーから発売の作品は，『ウイニングポスト４』とあわせ，ベスト10内に４タイトルが顔をだし，層の厚さを見せつけた格好となった。

11 ↑前13位 12回	マイクロソフト フライトシミュレータ98	●マイクロソフト ●オープン価格 ●フライトSLG ●Win95/98 ●'98年1月23日
12 初登場	トゥームレイダー３	●アイドス・インタラクティブ ●7,800円 ●3Dアクション ●Win95/98 ●'98年12月18日
13 前４位 ３回	ウルティマオンライン：ザ・セカンドエイジ フルパッケージ版	●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●9,800円 ●RPG ●Win95/98 ●'98年10月30
14 初登場	MotoRacer2 日本語版	●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●7,800円 ●レーシング ●Win95/98 ●'98年12月18日
15 初登場	マイト＆マジックⅥ ～ザ マンデート オブ ヘブン	●イマジニア ●10,800円 ●RPG ●Win95/98 ●'98年12月11日
16 初登場	HALF LIFE 正規輸入版 日本語マニュアル付	●ソース ●オープン価格 ●3Dアクション ●Win95/98 ●'98年12月18日
17 初登場	リアルタイム版大戦略＋インターネット対戦	●システムソフト ●8,800円 ●SLG ●Win95/98 ●'98年12月17日
18 前５位 ２回	ザ・タワーⅡ	●オープンブック9003 ●9,800円 ●SLG ●Win95/98 ●'98年11月20日
19 初登場	トレインシミュレーター JR東日本山手線内回り（大崎～大崎）	●ポニーキャニオン ●5,800円 ●SLG ●Win95/98・Mac ●'98年12月18日
20 ↑再登場 ８回	ショックプライス500 花札	●SME・インターメディア ●500円 ●花札 ●ハイブリッド ●'97年3月21日

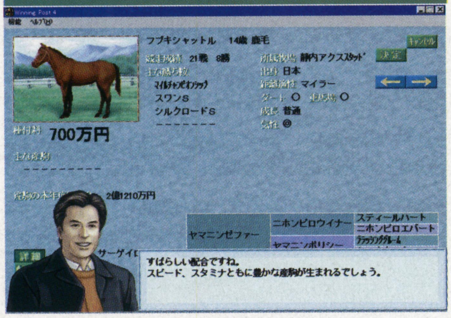
※データの見かた
今月順位／先月順位／登場回数／タイトル／メーカー名／価格／ジャンル／対応機種／発売日
（集計期間'98年12月1日～31日）

今月の注目ゲーム！

初登場 1 位

- コーエー
- 11,800円
- 競馬SLG
- Win95/98

ウイニングポスト4



コーエーの競馬シミュレーション・ゲーム『ウイニングポスト4』が，昨年末のパソコン・ゲームの激戦商戦を勝ち抜き，初登場1位を獲得し，競馬ゲーム代表格の実力をいかんなく発揮した。

プレイヤーは，いきなり20億円という夢のような大金を渡され，オーナーブリーダー（馬の生産も行なう馬主）となる。そして，強い馬を作りG1レースなどを獲得したり，1年の最後に各種の賞を受賞することで名声を高め，日本一の馬主になることを目指すゲーム。

適正距離，気性，ダート適正など，馬の個性がはっきりと出てくるので，新種牡馬などの豊富なデータから，クラシックだけでなく，短距離，長距離，ダートのスペシャリストを目指した配合が楽しめる。レースも，'98年度の番組に対応したほか，地方交流レースも増えた。また，海外で行なわれる重賞レースも充実，その数は約450にも及ぶ。馬に合ったローテーションを組んで，ケンタッキー，凱旋門を目指せ！　また，外国産馬の購入も可能になり，現実の競馬に近づいたとも言える。

秘書や牧場長，調教師や他の馬主から得られる情報も多く，競馬は何も知らないという人でも，安心して楽しめるゲームだ。逆にこのゲームを通し，本物の競馬がわかってしまうほど，奥が深い。

競馬ファンはもちろん，幅広いユーザーに受け入れられるのもうなずける。



▲G1 レース制覇や,歴史に残る名馬の生産を目指せ



▲牧場長が種付けをアドバイス。最強馬作りの手助けをしてくれる

★HOT20協力店

▼北海道	
●そうご電器YES札幌	☎011-214-2850
▼宮城県	
●デンコードー CompCity 泉店	☎022-374-1212
▼栃木県	
●ソフトプラザ遊基 宇大東店	☎028-639-4755
▼埼玉県	
●ビットマップ	☎0492-83-0455
●T・ZONE所沢店	☎0429-94-2800
▼千葉県	
●メディアバレー千葉	☎043-224-9700
▼東京都	
●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館	☎03-3251-3100
●㈱ソフマップ全店	
●上新電機 J&P 渋谷店	☎03-3496-4141
▼神奈川県	
●The Soft 文教堂 新横浜駅店	☎045-474-3535
▼富山県	
●J&P 小杉店	☎0766-57-1155
▼静岡県	
●パソコンショップエグゼ	☎0537-23-6674
▼愛知県	
●コムロード 上前津店	☎052-263-5828
●三洋堂書店 上前津店	☎052-251-8334
●コムロード 豊田店	☎0565-32-3932
▼京都府	
●タニヤマムセン PC WORLD	☎075-361-8177
▼広島県	
●ハイパーブルート 五日市店	☎082-921-5040
▼香川県	
●野田屋電機	☎087-851-4545
▼鹿児島県	
●馬場電機 平田橋店	☎099-254-0110
●ベスト電器出水パソコン館	☎0996-63-3591

歴史シミュレーション・ゲーム

信長の野望 烈風伝

下克上か？幕府再興か？戦国の世を駆け巡る！ 第2回

■コーエー ■Windows95/98,NT4.0 ■SLG ■2月19日発売
■メーカー問い合わせ先：045-561-6861 ■ホームページ：http://www.koei.co.jp/



▲今回紹介する大名の支配範囲を囲ってみた。日本のちょうど真ん中を突っ切っているのがわかる

残念ながら発売が延期されてしまった『信長の野望　烈風伝』ですが，ゲーム自体は待った甲斐があったと思わせるほどバッチ，グー（死語）！　単に国力や領地の拡大だけを目指す単純なシステムではありません。それだけならば，実際の戦国大名も苦労しなかったことでしょう。

大名の強さは基本的に新パラメータの「威信」により決まっていきます。それはプレイヤーよりむしろ，他国の大名がじかに感じるというリアルなもの。今月は信長を中心とした関東・中部の代表的な大名五家を紹介してみましょう。

文／源　康史

◆ 大名徹底比較　関東・中部編 ◆

威信が大名の実力か!?

どんなに配下武将が充実していようが，兵士の数が多かろうが，それが他国に伝わっていなければ，他国にとっては取るに足らない存在と判断され，外交においても対等な立場を築くことは困難です。

新パラメータ「威信」は，他国から見ての脅威値と考えてもよいでしょう。つまり高くするには，さまざまな要素が絡んでくるわけです。所有城数，朝廷における官位，幕府に任命された役職，戦争で勝ち得た名声に加え，他の大名と婚姻関係を結ぶことによって得られる威信の合計が「威信値」となります。

婚姻関係を結ぶということは嫁となる姫を人質として他国に差し出していると



▲信長の奇襲で滅びる義元だが，かなり激しい戦いをした結果，力尽きている

関東中部有力五家軍事力比較表（1560年）

	武将数	城数	兵数	軍馬数	鉄砲数
今川家	25（1）	9（2）	22987（4）	1518（11）	376（5）
武田家	21（4）	7（6）	17272（7）	6316（2）	281（12）
北条家	18（5）	6（7）	16056（8）	1061（15）	264（13）
長尾家	25（1）	11（1）	30020（1）	6432（1）	491（7）
織田家	23（3）	3（12）	8438（14）	556（20）	138（17）

▲（　）内は全国の大名45家中の順位。潜在的な実力でトップクラスに入る大名が集中している。シナリオーは，どの大名にも統一のチャンスがある

織田家



威信値84　正六位上上総介

織田家は平氏の流れをくむ，尾張守護代の家柄ですが，信長はその親戚筋に当たります。守護の斯波家の勢力が衰えると，本家や弟信行と争い尾張の統一にも苦労します。

隣国美濃の斎藤家とは婚姻関係にありましたが，斎藤家の内乱により解消されたため，威信値も低めです。上総介という官位があるのがせめてもの救い。しかし，武将数は23人で，いずれも有名どころなのが強みです。

ゲームが始まるとすぐに桶狭間の合戦が始まり，出陣するか否か選択を迫られます。出陣すれば自動的に勝利し，名声が109まで上がります。主人公の特権ですね！

今川家



威信値240　正五位上治部大輔／駿河守護

今川家は清和源氏で，足利家と同門の名家です。当主の義元は駿河・遠江の守護職にあり，北条・武田両家と三国同盟を結び，背後の憂いを断つと，上洛を始めます。ゲーム中では今川家または織田家でスタートしないと，イベント「桶狭間合戦」によって義元は戦死し，今川家の威信値は194まで落ちてしまいます。

今川家は配下に松平元康（後の家康）など，武将数25人とかなり恵まれています。もともと強いうえに北条・武田両氏と婚姻関係を結んでいるので威信値は全国トップです。予定どおり信長を滅ぼし，上洛を目指しましょう。



▲信玄と謙信が激しい戦いを繰り広げた戦場。仲良くすることも可能だが……

いうことで，差し出しているほうも預かっているほうも下手な態度を取れないということです。これは婚姻関係を結んでいる大名がそれぞれを脅威と感じている「政略結婚」だからです。つまり両家は運命共同体として機能しているため，威信にも影響するのです。

2家以上の大名と婚姻関係を結んだ場合は，より高い威信値を持つ大名からのみ影響を受けることになります。

威信値が低くても，兵力が十分にある場合は積極的に戦争をしかけ，名声を上げていき，支配城を増やすのが威信を高める早道です。

［外交］コマンドにより，独立勢力を取り込み，自勢力の城にする平和的な手段もありますが，この場合名声が上がらないデメリットがあります。やはり戦いに強い大名が脅威となりえるわけです。

同盟統一も可能！

平和的な手段が有効なこともありえます。全国統一する条件は2とおりあります。

①征夷大将軍になり，すべての他勢力と同盟を結ぶ

②すべての城を支配下に置く

1番は家康が，2番はちょっとちがいますが秀吉が実行した手段です。注目したいのは1番目。他すべての大名と同盟を結ぶことによって統一する「同盟統一」によりクリアすることも可能です。しかし，威信の低い大名ではなかなか同盟を結ぶのもむずかしいもので，結局戦争は避けては通れないのが現実でしょうか。

次号では，ほかの地方の有力大名を紹介します。

武田家

威信値243　従四位下大善大夫／甲斐守護



武田家は清和源氏流甲斐源氏の名門で，鎌倉期から甲斐で地位を固め，室町期に入ると，一族が若狭の守護も務めます。ゲーム中にも登城しますね。信玄は父信虎を追放し，甲斐の他に，信濃，駿河・遠江・上野・相模伊豆の一部にまで版図を広げます。このように武田家は戦に強く，ゲーム中の家臣団も戦闘・采配の数値に優れた武将が多いのが特徴です。当主の信玄は民政にも優れている文武両道の名将です。

北条家・今川家とは婚姻関係を結んでいるので，威信値は全国2位ですが，長尾家は不倶戴天の敵ですので，まずは川中島の合戦の再現です！

北条家

威信値216　従五位上相模守



北条家は15世紀末に初代の草雲が一介の素浪人から出世したという説が有名ですが，じつは名門伊勢家の血を受け継いでいます。電撃作戦で小田原城を奪取したことで，相模を領するようになりますが，鎌倉期の北条氏とは関係ありません。

当主の氏康は民政においては戦国一と言われ，文武両道の名将として名を残しています。氏康の代に北条氏は最も栄え，鎌倉公方足利氏を追放するなどして支配範囲を広げます。当面は里見家や独立勢力を平定するのが目的か？今川・武田両家とは婚姻にあるので安心です。

長尾家

威信値160　正五位上弾正少弼



長尾家は越後の守護代で，当主の景虎（後の謙信）は兄や一族と争い地位を固めます。1552年に亡命してきた上杉憲政から名門の上杉姓と関東管領職を譲られますが，残念ながらゲーム中ではまだ関東管領職にはありません。威信値は全国7位ですが，兵数は全国一です。威信値がそのまま大名の実力ではない典型例ですね。

景虎は戦国随一の猛将で，配下武将にも戦闘力の高い武将が多く，支配領域は関東管領上杉氏の領地も含んでいるので非常に広く，支配城数も全国一となっています。最大の敵はもちろんライバルの武田信玄です。

「ここを見てほしい!」

コーエー開発部

阿野 越雄さん

新パラメータ「威信値」を使って，単なる統一タイムアタックだけでなく，何年にどこまで威信値を上げられたか，といった遊びかたもできます。ちなみに威信値が最低な大名は「信長包囲網」シナリオの赤松家で，初期威信値が60。この大名で威信値タイムアタックをしてみるのはいかがでしょうか。この値は支配城を増やしていくだけでももちろん上昇させることができますが，官位や役職，婚姻同盟での相手の威信値，また戦闘での勝敗，地形効果などさまざまな要因がからんでいます。効果的な上昇方法を考えてみてください。

「発売遅れてゴメンナサイ」

コーエー広報部　中村恭子さん

信長ファンのみなさん，大変お待たせしました。お待たせしただけはある内容になっておりますのでお許しください。ぜひ春まで遊び倒してくださいませ。



お久しぶりのリアルタイム方式！通信対戦も可能だぞ



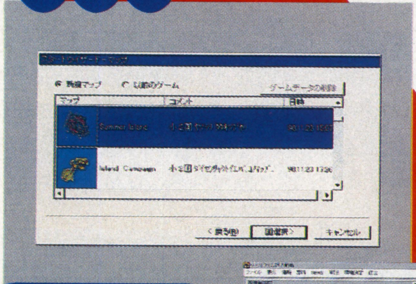
リアルタイム版大戦略

PLUS インターネット対戦

■システムソフト　■Windows95／98
■SLG　■8,800円　■発売中
★問い合わせ先：☎092-752-5264

SLGファンにはおなじみの『大戦略』シリーズが，リアルタイム式のシステムをひっさげて帰ってきた。しかもシステムソフトのサーバーを通じて，全国各地の同志と対戦できるというスグレモノ。さあ，キミもやるしか！　（文／煌竜）

大戦略　ゲームの流れ



マップ選択



配置

▲▶30の戦場からひとつを選び，自分の「軍団」に部隊を組み入れる。さらにそこから予算内で部隊を配置して，ゲーム開始だ



移動

▲▶移動先あるいは攻撃目標を指定すると，ユニットそれぞれの速度に応じた進軍を開始する。索敵をしないと出会いがしらに戦闘になったりするので注意



戦闘



勝利

▼敵の司令部を破壊すればそのマップはクリア。成長した部隊は軍団に再登録され，つぎのマップで使用することができる

大戦略ってどんなゲーム？……初心者のかたに

『リアルタイム版大戦略』は，現代兵器で構成される部隊に指令をくだし，コンピュータ（あるいはほかのプレイヤー）が操る敵国と戦いをくりひろげるゲームだ。ゲームを進めるにあたっての具体的な手順は下の写真のとおりだが，目的は①敵の司令部の撃破②味方ユニットの成長，の2点となる。

①はマップをクリアするための条件だ。たいていの場合，敵指令部は自軍の索敵範囲外にいるので，まずはその位置の見当をつけることが大切になる。もちろん味方の司令部が先に破壊されれば負けなので，攻守のバランスを考えて部隊を動かす必要がある。

そして，あるマップで戦いの経験を積んで成長した部隊は，ほかのマップにも（予算の範囲内で）登場させることができる。A（エース）クラスに育てあげた部隊はF（新兵）より数段強力なので，お気に入りの部隊はじっくり育てて，いろいろなマップで活躍させよう。



▶世界各国の多彩な現代兵器が多数登場

なお，マップを選んでゲームを進めるさいには自分で軍事予算を設定できるが，真のシミュレーション・ゲーマーを自認する人は最初に設定された値でクリアに挑戦しよう。かなりシビアなバランスだが，突破口はかならずあるぞ！

ファン&SLGマニアのかたに

『III』『IV』以来，ひさびさのリアルタイム方式――各ユニットが1ターン内に一度だけ，移動力の範囲内で動いて戦闘するターン制ではなく，「山に入るのに15分，ミサイル攻撃に5分！」というふうに，行動に応じて時間を消費する形式が採用された本作だが，ゲーム内容は前以上にシビアだ。各部隊が自分の判断で，射程内に入ってきた敵を攻撃したり，敵ユニットを移動目標に指定したときに自動追尾しつつ攻撃してくれるのは便利なのだが，その副作用として「勝手に攻撃・反撃しまくって弾切れ」「誘い出されて敵のど真ん中に特攻」といった事態が起こりうる。部隊同士の連携や補給のタイミングをきちんと考えなければ，勝ち抜いていくのはむずかしい。

ここがちがうぞ大戦略

世間では『エイジ オブ エンパイア』などのリアルタイム系の対戦SLGが大はやりだが，この『リアルタイム版大戦略』はそれらのSLGとはちょっと傾向がちがう。一般のリアルタイムSLGはプレイヤーの腕，すなわち戦術手腕の善し悪しが勝負を決めるのに対して，本作ではマップと状況の読み――戦略眼が，それ以上に勝敗を大きく左右するからだ。

まずこのゲームでは，「地形」が大きくモノを言う。平地の歩兵を戦車で全滅させるのはカンタンだが，山にこもった歩兵が相手だと，全滅させる前に弾切れを起こすこともめずらしくない。攻めるポイントを見切って兵力を集中し，それ以外の場所は守りに徹することで，多少の兵力差はラクにひっくりかえるのだ。

おまけにいったんゲームがはじまってしまえば，新たな部隊を登場させることはできないうえ，一度全滅した部隊は，二度とゲームに登場しなくなるのだ。よって，部隊を使い捨てにしていく戦法は，一歩まちがうと自滅につながる。つねに部隊の状態に注意し，弱った部隊は前線から下げて都市や空港で補充し，ふたたび戦線に投入しなければならないという「リアル」な戦法が要求されるのだ。

とにかくパラメータが多く，複雑に見えるため，最初はちょっと敷居が高く思われるかもしれないが，それは「奥が深い」ということでもある。何度も遊びこんでいくうちに，正しい戦いかたと本当のおもしろさがわかっていくハズだ。



◀戦況を総合的に判断することが勝利への道となる

マルチプレイは?

本作品は，インターネットあるいはLANを利用して，最高4人までの対戦プレイが楽しめる。インターネット対戦では，システムソフトにサーバーが用意されており，そこに自分の編成した「軍団」を持ち寄ってアクセスすれば，全国各地の同士と自由に対戦が可能だ。この記事を書いている時点では，まだ本格始動前のテストプレイ期間だったので，遊ぶときにはまずホームページを確認してほしい。アドレスは下記のとおり。

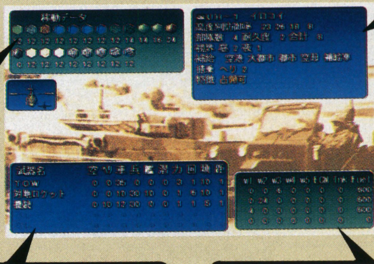
http://www.systemsoft.co.jp



◀自分の育てた部隊で対戦可能。チャットもできるぞ

大・戦・略・兵・器・名・鑑

『大戦略』シリーズといえば多彩な兵器が魅力のひとつだが，本作でも1960年代の中古品から現代の最新鋭兵器まで，全部で36タイプ217機種の兵器が登場する。生産国はアメリカ，ロシア，イギリス，フランス，ドイツ，日本，中国，イスラエルの8か国。高性能兵器をとりそろえたアメリカと，「数で勝負」の中国とでは同じ戦法は通用しない。それぞれの国の兵器の特性を活かした戦いかたを心がけよう。



移動データ
ユニットの種類と地形によって，移動に要する時間は大きくちがう。道路の使用もポイントだ。

兵器情報
防御率，視界の広さ，耐久力などなど，ユニットの性能全般についての情報。ステルス，潜水能力などの特殊技能や，補給可能なポイントの説明にも注意！

搭載兵器
多くのユニットは複数の兵器を搭載できる。命中率や火力，装填にかかる時間，発射弾数など，多彩なデータを総合的に見て「使える」武装を見きわめよう。

武装選択
兵器の組み合わせの一覧がこちら。航続距離を伸ばすTANKや，敵ミサイルの命中率を下げるECMを搭載できる機種もある。重武装すると移動力が低下することも。

ロシア最強の翼

Su-35　フランカー

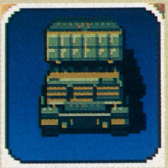


生産国：ロシア

▲西側でも大人気の美しいシルエットを持つロシアの最新鋭機。攻撃力と回避能力を兼ね備えた，生存性の高さが魅力

悪夢の支援兵器

MLRS



生産国：アメリカ，ドイツ，イギリス，フランス，日本，イスラエル

▲最強最悪の対地上間接攻撃兵器。長い射程に加え，目標となる敵の周囲の部隊をも同時攻撃可能なメガヘックス攻撃能力を持つ。この集中運用は，『大戦略』ファンにとっての恐怖の代名詞である

ヤツらは群れでやってくる

人民兵



生産国：中国

▲兵器の使い捨てOKな唯一の国，中国を象徴する兵器。価格はM1戦車の1%未満，おもな任務は敵の弾薬を消耗させること。万が一，相手に損害を与えることができたら，コストパフォーマンスで圧勝だ

今度は世界で腕だめし！

The ビストロ2 〜世界に挑戦!!〜



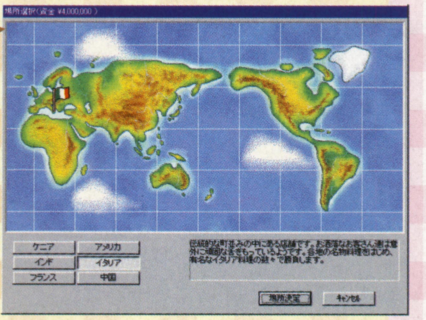
■ピー・エス・ディー
■Windows95／98　■SLG
■7,800円　■発売中
★問い合わせ先：（株）メディアカイト
☎03-5449-2581

洋食屋さん経営SLG『The ビストロ』の続編にあたる作品。本格的経営SLGとしてのゲーム性はそのまま受け継がれているが，舞台が日本にかぎられていた前作とちがい，いろんな国で店が持てるのだ。世界中でレシピや人材を獲得し，世界一のレストランを目指そう！　（文／大野優子）

●土地、店舗、店員、メニューまで、思うがままにセッティング！●

①どこの国で開店？

まず最初に，どこの国で店を開くか決める。選べるのは，アメリカ，インド，ケニア，中国，フランス，イタリア，の計6か国。各地の住民の傾向や，土地柄についての簡単なアドバイスも記される。たとえばケニアは値段重視，フランスはサービス重視，と言った具合だ。

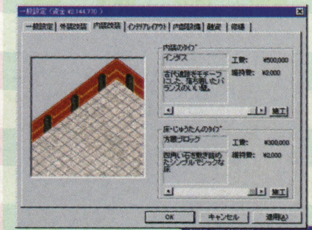


▲数値などではとくに表記されないが，国によって難易度はかなり異なるのだ



②自分の店をデザインするぞ

おつぎは店のデザインだ。外壁&内壁，キッチンなどの必要不可欠な設備から，テーブルや置き物の数といったこまかいものまで，自分で考えて配置する。実際のお店を思い浮かべてやってみよう。



◀店のレベルが上がるたび，壁やインテリアが追加される。イメージに合ったものを選ぼう

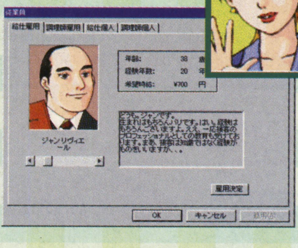


▶国ごとに店舗の広さがちがう。インドやケニアはせまいため，配置に迷うことはあまりない

基本的な進めかたは前作と同じ。店のレイアウト，雇う店員，メニューの種類や味付け，宣伝方法など，店の運営に必要なほとんどの項目を，オーナーであるプレイヤー自身が決定するのだ。内装&外装，インテリア，メニューは，店のレベルが上がれば増えていくのでお楽しみ。なお，これらは一度決定すると，営業中はまず変更がきかないため，準備は念入りに行なおう。

③働き者を見つけだせ！



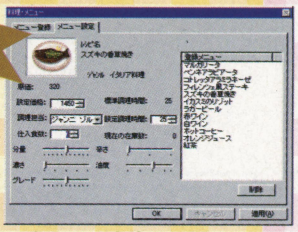


◀▲最初に選んだ給仕は，こちらで指示しなくても自分から動いてくれるので，能力の高い人にしたい。狙い目は「経験者」だが，給料も高め

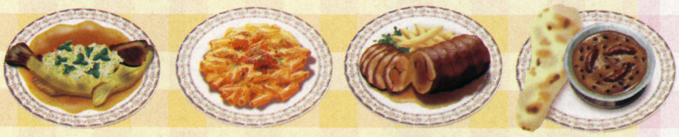
今度は給仕と料理人を雇う。土地柄に合った，外見も性格も個性的な人々が候補に挙がっているぞ。それぞれのセリフやキャリアから，各人のサービスの良さやすばやさを判断して選んでいこう。容姿で選ぶのもまた楽し。

④メニューの選定

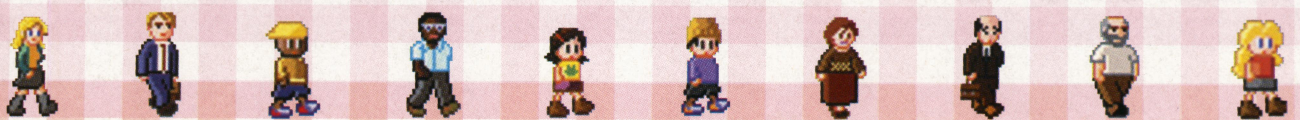
最後はお待ちかねのメニュー選び。中国なら中華料理，イタリアならイタ飯，といった具合に，その国独自の料理があり，説明を読むだけでもおもしろい。酒類やソフトドリンクも，ここで選ぶ。



▲客入りが安定するまで，仕入れの量は少なめにしておこう。味つけや調理時間も変えられる



見るからに美味しそうです



いよいよ開店開店〜

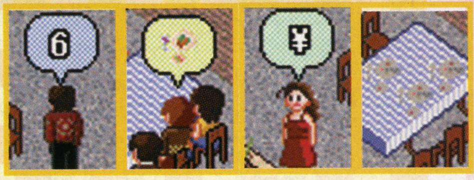
準備がひととおり終わったなら，いよいよ開店だ。以降は，準備中以外であれば自由にセーブできるので忘れずに。

はじめは店の知名度が低く，客がなかなか入ってくれない。広告を打てば確実に効果が出るが，実行はその翌日からになるため，初日はとにかく辛抱だ。

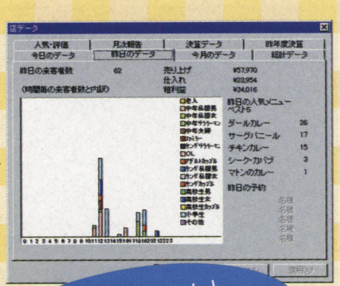
客が入ったら注意すべきはその「ストレス」。これが限界を超えると客は怒って出ていってしまう。そうさせないためにも給仕の手ぎわの良さは重要だ。なお，かなり怒っていた客でも，魅力的な店員に応対させると機嫌をなおすことがある。



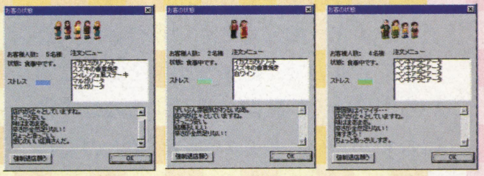
◀オーナー自身も動けるが，給仕の能力を高めるためにも，彼らに応対させよう



▲頭上に吹き出しが出た客は給仕待ち。左から座席案内，注文取り，勘定を待っているので，ここをクリックして給仕を向かわせよう。食器を下げるときは食器をクリックする



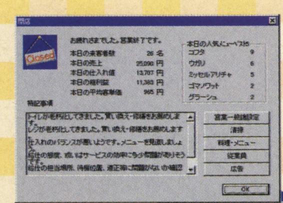
▶「店データ」を見ると，客層や人気メニュー，評価などがひと目でわかる



▲客が座っているテーブルをクリックすると，店の雰囲気や料理の味についての感想が聞ける。ストレスのたまり具合も色で表示され，機嫌が悪化するにつれ青から赤に変化するのだ

客の状態はつねにチェック！

嵐のような1日が過ぎると，今日のデータを見ながら反省会。在庫が大量に残ってしまったものは仕入れを減らし，人気メニューを増やして食材のムダをなくす。カラすぎる，あっさりしすぎなどの不満が目立ったメニューは味付けを変えてみる。店員配置も再考の余地はないか？ こまかい気配りが評価獲得への近道なのだ。



◀仕入れのバランス，店員の応対など，とくに改善の必要な点が指摘される

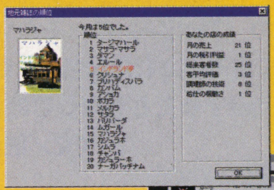


▶店員の満足度も把握しておこう。時給はもとより，活躍の場も十分与えてる？

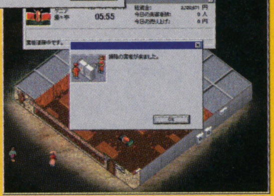
要注意

1週間は1か月

このゲームは7日＝1か月単位で進行する。日曜日終了時にその月の決算が行なわれ，人件費，家賃などがここで一気に差し引かれる。黒字経営は至難のワザだ。



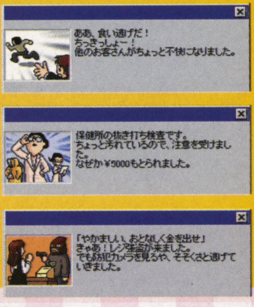
◀地元の雑誌にランクインすると知名度がアップ。賞金ももらえる



▶トイレ，台所など内部施設の修理や業者清掃には，丸1日を要する

飲食店ならではのトラブルも

営業中にはいろんな面倒が持ち上がる。防犯カメラを設置するなどの対策が可能だが，大金がかかるのだ。



やっとのことで星GET!!

1つ星獲得以後は他国への移転が可能になり，レシピも増える。目指すは5つ星！



そして最後の決戦地は…グルメ都市東京！

ゲーム・スタート時の国選択画面には表示されない国，日本。このゲームでの日本への出店は特別な意味を持つ。なぜなら，東京で世界No.1レストランの名を獲得することが本作の最終目標だからだ。

東京では，現地のスタッフのほかに，今まで他国で腕をみがいてきた給仕や料理人も使える。壁のデザインやインテリア，そして料理も，これまでに獲得したものがすべて選択できるのだ。どこか1国で1つ星以上の評価さえ得ていれば東京進出は可能だが，どうせなら世界中で5つ星を得てから挑戦してみたい。





▲▶他国で営業する場合より選択肢が多く迷いがち。そのぶん自由度も高い



これまでに得た人材，ノウハウをすべてつぎこめ



PC-SoftSide

THIEF THE DARK PROJECT

シーフ　ザ・ダークプロジェクト

1人称シューティングとは一線を画するゲーム・システムを堪能しろ!

『QUAKE II』や『UNREAL』に代表される1人称シューティングは，いまやパソコン・ゲーム界をリードするほどのジャンルへと成長を遂げた。この『THIEF』は，そんなタイトル群をベースに生み出された異色作。戦いではなく，戦いを回避することを楽しむのだ。

（文／佐久間亮介）

■アイドス・インタラクティブ　■Windows95／98
■3Dアクション　■7,800円（税込）　■発売中
★問い合わせ先：☎052-775-8380（祝日をのぞく月～金　11：00～17：00）

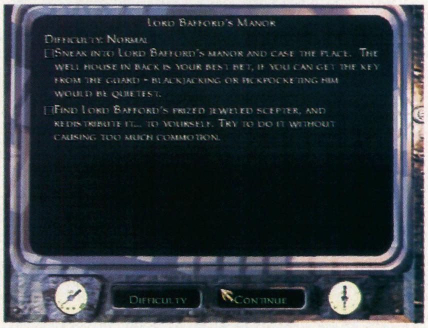
戦うのではない，争いを避けて進むのだ

行く手をはばむ敵キャラを倒し，3Dフィールドの最深部へと歩を進める多くの1人称シューティングとは異なり，敵との戦いを回避しながら，与えられたミッションを遂行していくという点が,『THIEF』最大の特徴であろう。戦闘によって得られる爽快感ではなく，敵に見つからないように慎重に一歩ずつ進んでいく緊張感を楽しむ作品なのである。

プレイヤーの分身ともいうべき主人公はとても非力で，弓矢や短剣を装備しているとはいえ，戦闘に勝利するのは非常にむずかしい。多くの場合，敵との交戦はみずからの死を意味する。1人称シューティングとは思考を切り替えてプレイする必要があるのだ。



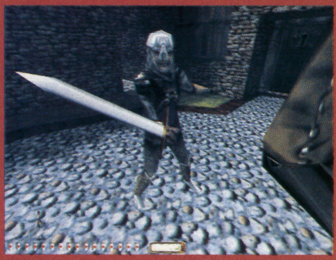
◀敵キャラの視界に自身を置かないようにしつつ、移動していかねばならない



▲プレイヤーは“警備の厳重な城に忍びこみ，貴重な宝を盗み出す”など，さまざまなミッションを遂行していくことになる

トレーニングモードでシーフとしての基礎を学べ

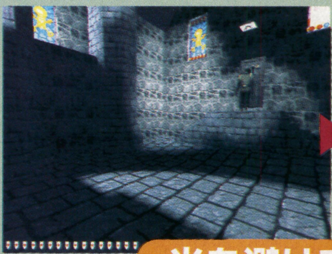
ゲーム本編で要求される基礎的な知識とアクションが学べるトレーニングモード。はじめて本作を遊ぶさいは，このモードで隠密行動のためのイロハを習得しておこう。これまでにないタイプのゲームだけに，ルールとプレイ方法をしっかり覚えておかないと，あとで後悔することになるぞ。



◀敵キャラとの戦闘方法も学べるが……。正面から戦いを挑むのは無謀であろう

闇にまぎれて潜入せよ

隠密行動の基本は，闇に潜み，敵から姿を隠すことにある。建物の影などの暗がりを伝っていけば，敵に発見されることなく目的の場所まで移動できるのだ。また，地面によっては主人公の足音が大きく響いてしまう場所もある。こういった場所を歩くのを避け，物音を立てないようにするのも重要なポイントになる。



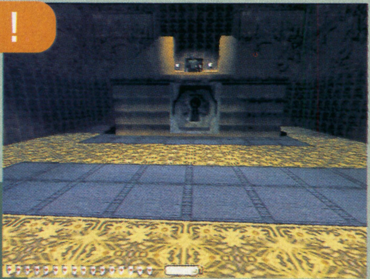


光を避けて移動しろ

◀暗がりを進んでいけば，警備の背後に回りこむといった行動も可能になるのだ

足音さえもが明暗をわける！

▶鉄製の床などでは，移動するたびに大きな音を立てることになる。不審な音を聞きつけると，衛兵が調べにくるぞ





▶自分が位置する場所の明るさは，この表示で判別できる

STAGE1

Load Bufford's Manor

クリア目的：城へ忍びこみ，王の杖を盗み出せ

いかにして城内へ忍びこむか？

本編での最初の任務は，とある城下町からはじまる。プレイヤーはタイトルどおり盗賊となって，町の中央に位置する城へ忍びこみ，王の間に飾られている杖を入手しなくてはならない。

最初の難関は，いかにして厳重な警備をくぐりぬけ，場内に潜入するか。正面の入口は3人の衛兵によって守りが固められているので，町を探索し，別の入口を見つけ出さなくてはならないのだ。町のどこかには，城へつながる地下水道の入口となっている井戸が存在する。この井戸を封じている扉の鍵を衛兵からうまく盗み出せさえすれば，さほど苦労することなく城内へと侵入できるはずだ。衛兵といえども人間，背後から忍びよる他人にはなかなか気づかないものである。しかも酒を飲んで酔っぱらっているような者ならば，みずからの腰にぶら下げた鍵が奪われたとしても……。



背後から忍び寄れ

◀背後から近づけば気づかれずにすむ。腰の鍵を奪い，井戸へ向かえ



衛兵のルートを調べろ

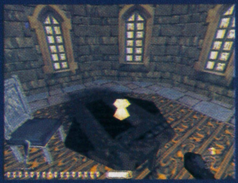
▶城内では衛兵の巡回ルートを調べ，彼らの裏をかくように進もう



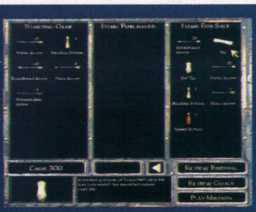
▲衛兵と交戦する場合は暗がりで待ちぶせ，敵が近づいてきたところをブラックジャックで殴ろう。正面から戦うようなマネをせずとも，このように不意打ちを食らわすことで動きを止められるのだ

金目の品を集めていこう

目的の品である杖のほかにも，城内には金目の品物がいたるところに置かれている。これらを集めておけばステージクリア後に……。



◀プレイ中に集めたアイテムは……



▲クリア後に換金され，アイテム購入のための資金に

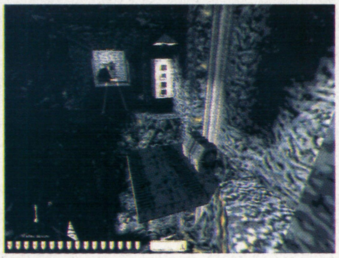
Break From Cragscleft Prison

STAGE2

クリア目的：炭坑の抜け道を探し，カティの居所をつきとめる

エレベータを使って炭坑の奥へ

ステージ1とは趣が異なり，ゾンビたちが徘徊する廃坑を舞台にゲームが進展していくことになる。とはいえ，こちらから戦いを挑まず，敵に気づかれないようにしてフィールドを探索していくことに変わりはない。恐ろしい怪物たちを避け，炭坑から工場へ，そして受刑者たちが投獄されているハマー刑務所へと進むのだ。怪物のあしらいかたが重要に。



▲エレベータを使って，炭坑内をくまなく調べていこう。抜け道はどこに？

受刑者を収容した刑務所を探そう！

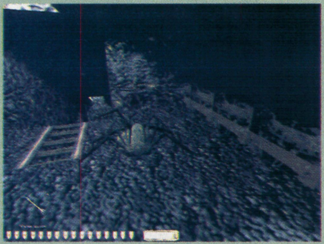




▲▶ハマー刑務所へたどり着くまでには，さまざまな危険が存在する。あせらずに，少しずつ進んでいくようにすべきだ

異形が棲む炭坑

ゾンビをはじめとする異形の者たちとの交戦はあまりにも無謀。彼らに見つかったときは迷わず逃げるようにしたい。



◀炭坑には巨大な虫のような生き物も存在する。発見しづらいので注意しよう



▶死体に群がるハエにふれてもダメージを受ける。近づかないように！

ここから6ページ，まるごとファルコム関連。ファンは要注目！

Falcom Windows Game
Hot Report in Winter


白き魔女


ザナドゥ


ブランディッシュ4

近年，ますます移り変わりの激しい世の中で，世代を越えても受け継がれるファルコムのスピリッツ。本記事でその魅力の秘密と「これから」を発見してほしい。（文／千歳秋吉）

News 1 ジュリオとクリスが帰ってくる！

「1999年は『英伝』YEAR！」。……そんな一文を2月号のファルコムのインフォメーション・ページにて見つけ，筆者の胸は高鳴った。そして，その第一陣があの『白き魔女』であることを知り，期待は急激に加速しはじめている。これは決して誇張でもなければヨイショでもない。

『英雄伝説』というタイトルは，大きくふたつの流れに分けられる。ひとつが初代『英雄伝説』に代表される「戦闘→成長」型。もうひとつがそのあとにでてきた「徹底的に物語る」タイプの作風だ。今回発売される『白き魔女』は，後者の第1弾であった（原作が登場したのは，いまから5年前の'94年）。

物語の概要は「ジュリオとクリスというふたりの若者が，大人になるための儀式である巡礼の旅をしていく過程で，世界の危機，白き魔女の予言に巻きこまれていく……」というもの。だが，その旅で見る光景，出会う人々，起きる事件は，それまでの『英伝』の域をはるかに越え，旅を通じて「人生」を経験しているかのように感じさせてくれたものだ。

新・英雄伝説III～白き魔女

■日本ファルコム ■Windows95／98 ■RPG
■価格未定 ■春頃発売予定
★問い合わせ先：☎042-527-6501

そんな想い出が今回，Windows版として新たに登場するというのだから，期待も高まる。移植にあたっては，①ビジュアル，背景マップの描きなおし②BGMもフル・アレンジ③マウス対応などのバージョン・アップがなされるようだ。変わらぬは主人公たちの純粋な心のみか。一刻も早い発売を乞う！

なぜそんなに美しい…息を飲むビジュアルの数々



News 2 ビギナー必見！「みんなのパソゲー」

近年はパソコン界もゲーム界も初心者のるつぼ。ベーマガ読者の多くもそうであるはずだ。そんなビギナーのみなさんに，ファルコム作品の魅力を伝えたい！とにかく手にとって遊んでほしい！ここで紹介する「みんなのパソゲー」シリーズ（PC－GAME "SAKU SAKU" COLLECTION）とは，まさにそういった狙いからスタートする，「パソコン・ゲーム伝導師」とも言える新企画なのである。

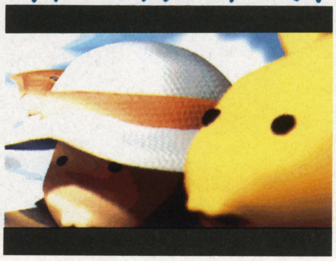
企画を進めているのは，原作の発売元である日本ファルコムと，「ショックプライス500」シリーズのSME・インターメディア。また，タイトルからは，PSでヒットした『みんなのGOLF』が思い出されるのではないだろうか。そう，このタイトルにはまさに「徹底したビギナー向け」の意志がこめられているのだ。

とりあえず予定されているのは右に挙げた3タイトル。ますます増加するパソコン人口を，ファルコム・ブランドに引き付けることができるか，注目したい。

みんなのパソゲー

● 『みんなのモナ²』（1～3）
● 『みんなのローモナ』（1～3）
● 『みんなのヴァンマス』（1～2）

■日本ファルコム／SME・インターメディア
■各2,800円 ■上から順に3月25日，4月，5月発売予定


◀気になる価格も，かなり安くなっているぞ



迷宮攻略の手引き

ある人はそこに懐旧の念を見いだし，またある人はそこに古代神秘へのロマンを期待する。そして，過去現在の冒険者たちは「還っていく」かのように，かの迷宮に導かれる。それほどまでに，この『ザナドゥ』は「伝説」であり，冒険者であろうとする者にとって避けては通れぬ「道」なのだ。

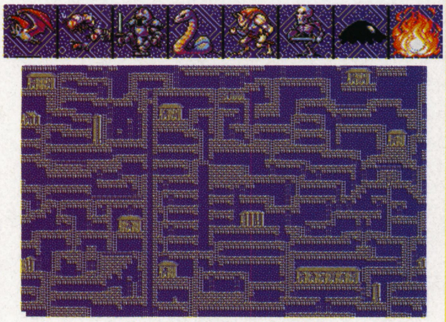
だが，その「道」は安易ならず。いまだに冒険の舞台である迷宮にたどりつけぬ人のなんと多いことか。ある人は奈落からはい上がれなくなり，ある人は迷宮内で立ち往生してしまったという。このような報告を聞くにつけ，ついに我々はこの世界のマップ掲載を決断した。ヒントは最小限にとどめておくが，そこから最大限の成果をつかんでもらえたら幸いである。なお，迷宮に入れない人は202ページを参照のこと。

（文／千歳秋吉）

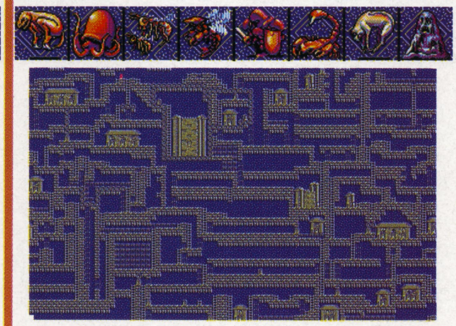


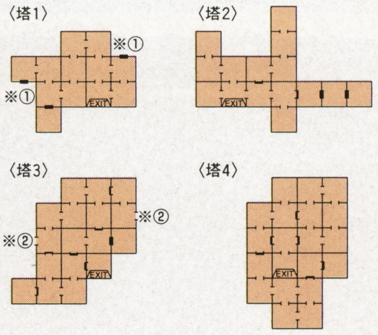
メモリアルゲームシリーズ　Vol.2
ザナドゥ
■アンバランス（原作：日本ファルコム）
■Windows95／98 ■RPG ■3,980円
■発売中 ★問い合わせ先：☎03-5283-3625

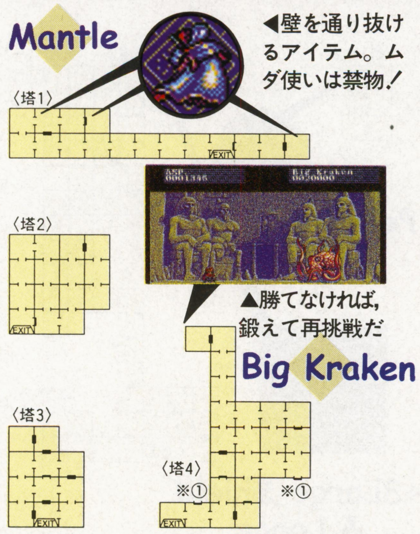
LEVEL 1



LEVEL 2





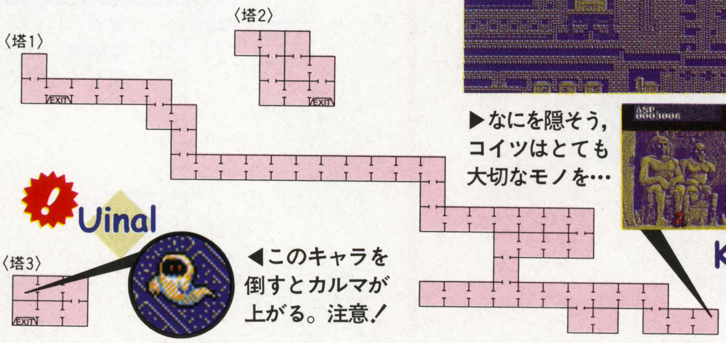


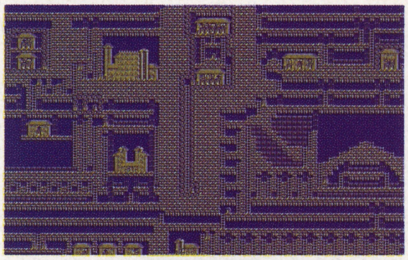
◀壁を通り抜けるアイテム。ムダ使いは禁物！

▲勝てなければ，鍛えて再挑戦だ

LEVEL 3







◀このキャラを倒すとカルマが上がる。注意！



▶なにを隠そう，コイツはとても大切なモノを…

【マップ記号の見かた】■…扉（鍵が必要）　┗┛…ぬりつぶしてある方向にのみ扉が存在
┼…一方通行（矢印の方向にのみ通行可能）┴…一方通行の扉

必 ザナドゥ 基本の部屋

①訓練で冒険の成否が決まる



好みもあろうが，筆者はCHRを高く設定し買い物上手に。あとはSTR>INT>AGI>WIS>DEX>MGRの順。

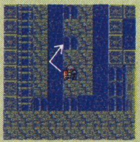
②冒険の基本〜生活から戦闘まで

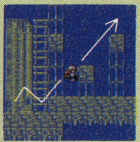
食わぬ者，働くべからず。食料はつねに多めに持ち歩くべし。あと，見落としがちなのが鍵の値段。ランクアップのたびに跳ね上がるので，低レベルのときに買えるだけ買うのが吉であろう。

戦闘時は，まず敵を1体倒して宝箱を開ける。中身が食料やキリのいい金額（30goldなど）ならば，魔法で全滅させてもいいだろう。半端な金額の場合は，極力肉弾戦を挑んでアイテムをGetだ！

③迷宮探索の奥義「2段ジャンプ」をきわめよ

本作のアクション要素の最たるものが，この「2段ジャンプ」。ジャンプした地点から，さらに別方向へジャンプするには，ある程度の慣れが必要。





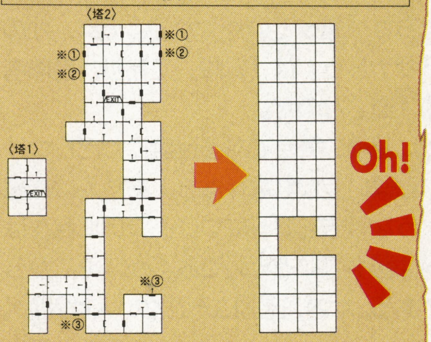
◀基本は「タイミング」と「場所の見きわめ」。「えっ!?」と思うような移動ができる場合もあるのだよ

④塔内に存在する秘密「隠し部屋」とは

本作では塔内マップはすべて「16×4」の形にまとめられる。下の図のようにマップを組み合わせ，ハミだす部分を右上にずらせば，ホラこのとおり。

このとき欠けている空間があったなら，それは「隠し部屋」が存在するということ。入るには「Mantle」が必要だ。

例：レベル6の場合



⑤「カルマキャラ」を倒すべからず

この世界には，まれに善の魔物が存在する。これらを倒すと「カルマ」というパラメータがプラスされ，寺院で称号がもらえなくなってしまうのだ。

カルマを減らすためには，毒薬である「Black Potion」を飲むしかない。カルマキャラには気をつけるべし。

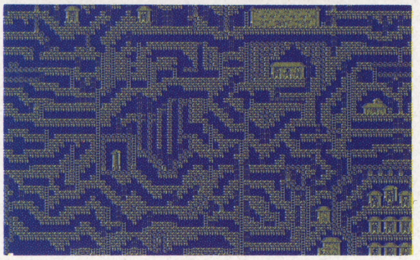
⑥決戦！ 巨大キャラ

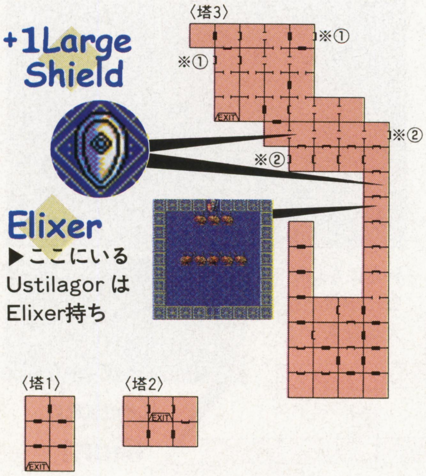
塔に巣食う巨大なモンスター。体当たりで勝てればいいが，そうでない場合は魔法に頼る手もあることを覚えておこう。

さらにRodやGlovesで武器の攻撃性能を上げていくのも効果的。迷宮内でこれらを見つけてもすぐに拾わず，必要なときに取りにいくようにすべきなのだ。

LEVEL 4



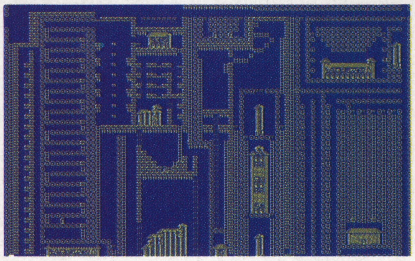


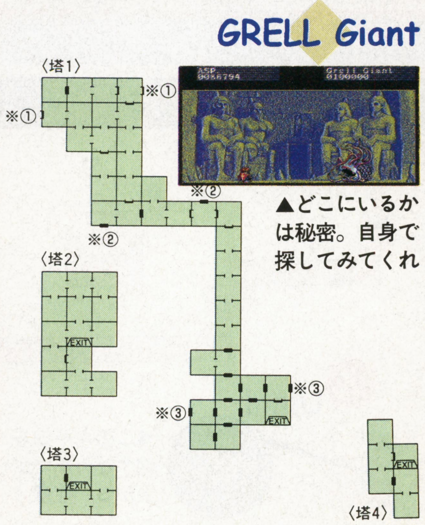


▶ここにいるUstilagorはElixer持ち

LEVEL 5



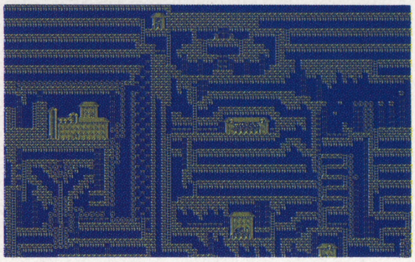


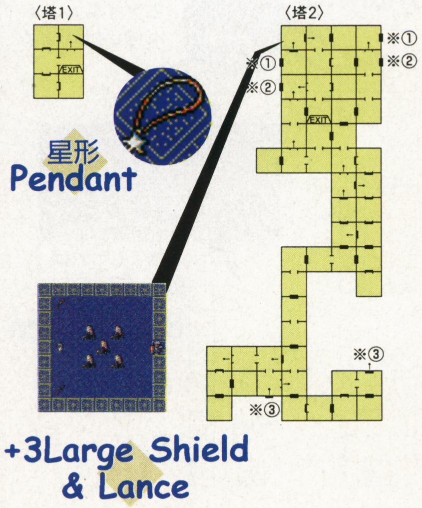


▲どこにいるかは秘密。自身で探してみてくれ

LEVEL 6

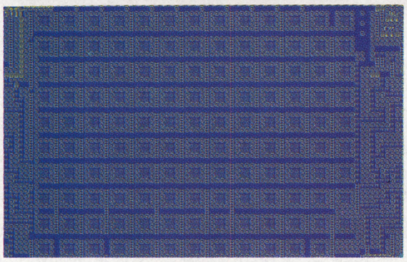


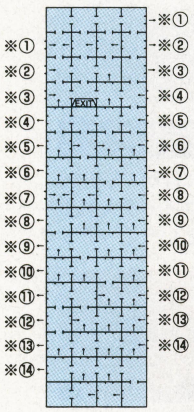




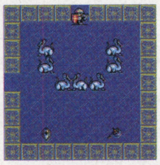
LEVEL 7







+4Large Shield &+2Battle Axe



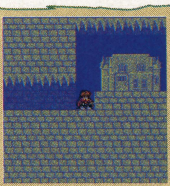
▲ここの塔は，なんと2か所しか敵が登場しないのだ

KARTTIKEYA



▲キミははたして，実力でコイツに勝てるだろうか？

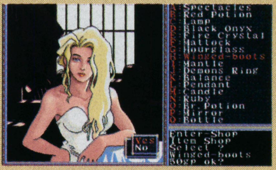
㊙ ザナドゥ 禁断の部屋



▶アイテムショップへは，訓練所から降りた地点より左へ5歩進み，右にもどれば行くことができる。右の建物が見えれば成功だ

①発見！ 謎のアイテムショップ

戦闘や塔内からしか得られないはずのアイテムを売っているグレートなお店。訓練所の下にあるので，洞窟に入る前に必要そうなものを購入するのも手かも。



◀アイテムがズラリ並んでこのとおり。CHRが高いとそれだけ安くなるぞ

②主人公の名前にも秘密が……

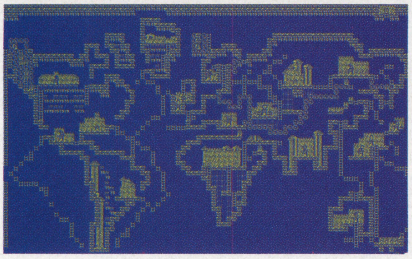
王様に名乗る名前によってさまざまな現象が起こるのをご存じだろうか。その名前には，人名あり，会社名あり，なかにはゲーム業界の歴史を感じさせるものもあったりして……。

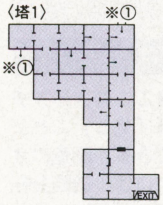
ここではそんな摩訶不思議を筆者の知るかぎり紹介するぞ。

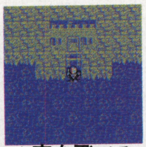
- ALU corp …………名前が「PC-9801」に変わる
- BOTHTEC ………名前が「EGGY」に変わる
- BPS ………………最初のCAVEに入ると，いきなりLevel.10に出る
- Carry lab …………名前が「XXXXX」に変わる
- dB-SOFT …………名前が「FLAPPY」に変わる
- Falcom ……………Short-SwordとDeg-Needleがもらえる
- Henk ………………Goldが1,000になる
- Humming-Bird …名前が「M.A.C.」に変わる
- Login………………最初のCAVEに入ると，Level.2に出る
- MICRO CABIN …Keyが5個もらえる
- SACOM……………名前が「KIYOSUKU」に変わる
- SQUARE …………名前が「Denyuu-sha」に変わる
- T&E SOFT ………名前が「HYDLIDE」に変わる
- TECHNO-POLIS…いつでもWinged-boots＋Mantleを装備している
- XTAL SOFT ………名前が「Doku!! Doku!!」に変わる
- @Yoshio.Kiya@ ……Dragon-Slayer，Battle-Suits，Deathがもらえ，Goldも6,000,000になる

LEVEL 8





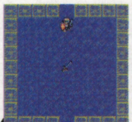


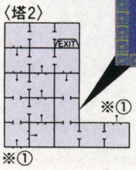


▲空を飛べるクツがないと行けない塔

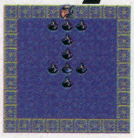


Giant Slayer



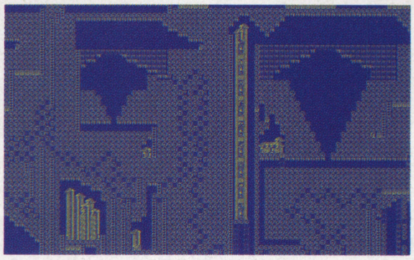


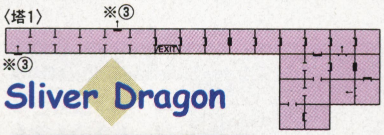
Elixer



LEVEL 9

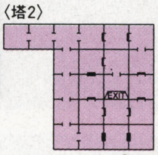


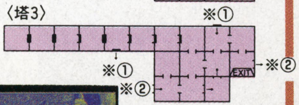




Sliver Dragon



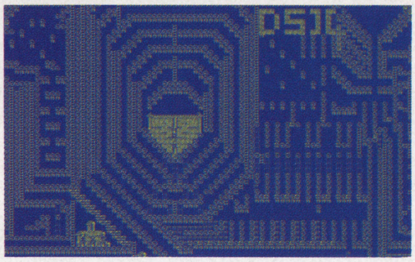


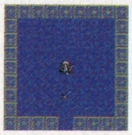




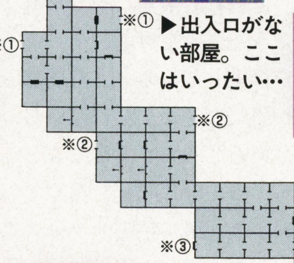
LEVEL 10



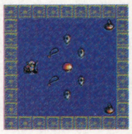


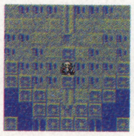


◀中央に剣が1本。あれが，もしや……

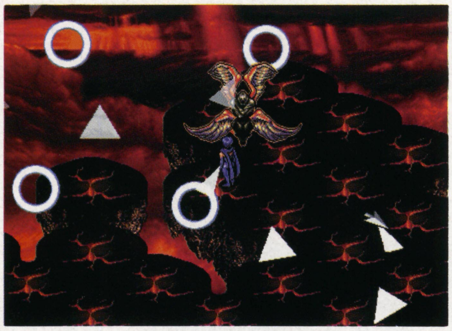


▶出入口がない部屋。ここはいったい…





◀ここに入るにはCrownが4つ必要



ブランディッシュ4 ～眠れる神の塔

短期集中攻略



メルメラーダ妖炎伝説（後編）

さぁ坊や，遊びは終わり。ここからは大人の時間よ……というメルメラーダの声も聞こえてきそうな『ブラ4』後半。今回はトラップの解説を中心にお送りする。（文／千歳秋吉）

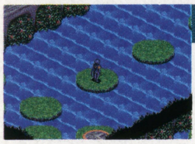
■日本ファルコム ■Windows95／98 ■RPG
■プレミアム版 10,800円／通常版 9,800円 ■発売中
★問い合わせ先：☎042-527-6501

4. 陽光降り注ぎ，緑が生い茂る立体迷宮（庭園）

今月も私，メルメラーダがこの神の塔を案内するから，ちゃんとついてくるのよ。とくにココ，塔の内部なのに自然を再現してて構造が複雑だし，やることは多いし。ま，下のチャートを見て……ん，コレ『VT』攻略のときと同じパターンじゃない！ 筆者，手を抜いたわね（千歳：だから「EX」なんですぅ）。

それはそうと，この面で注意なのが，水辺のシーン。ここで足を踏み外すと水域まで落とされるから，かなりのタイムロスになるの。しかも落ちた瞬間にクイックセーブされるイジワルさ。だからここを歩くときはちょっと進んだらすぐにハードディスクにセーブ！ これで進行がかなりラクになるわ。

平行移動



◀水面に浮かぶ足場を，足元のスイッチで移動させるというトリック

大地の化身をここに封ず



▶ワープゾーンで構成された迷路。マッピング機能を駆使すべし

庭園ステージ・攻略チャートEX



▲庭園1。上の場面では宝箱を全部閉じよ



▲庭園2より，壁の上経由でまた庭園1に



▲庭園1の中心で地の精霊マーヤー救出



▲庭園3へ行き，悪しき巨花を一掃せよ



▲迷いの森を探索し，別ルートで庭園3へ



▲庭園3北西部にて大地の紋章を入手



▲いよいよ守護鬼神ヴァートと御対面だ



翠の守護鬼神 ヴァート

5. 堅牢なる回廊を吹き抜ける殺意の風（城塞）

これまで，火，水，地に関係するエリアを突破してきたから，いよいよ最後は風ってワケね。それにしちゃ，やたら薄暗くて堅苦しそうな場所だけど。

さて，ここを探索していると，外周部に入れないのが気になるかもしれないわね。でもまぁ，あとでイヤでも行くことになるんだから，そんなに心配しなくてもイイの。それよりも風の精霊サラースを救出することが先決よ。

そうそう，ここをクリアするのに必要な「疾風の紋章」は城塞4の外壁部にあるから，見落としのないようにね。

邪な彼らの口を閉じよ



◀「邪な彼ら」とは，もちろん矢を乱射してくる彫像のこと。彼らの口を閉じるためのスイッチを探すべし

固定観念，時として愚かなもの



◀ここのスイッチは「見る」ことができる。調査のさいには，通路を転がる巨石に，くれぐれも注意すべし

命の核を3つ差し出せ



◀「命の核」というのは，リブフレッシュという魔物の動力源。メルメラーダの盗みのウデを活かすときだ



黒の守護鬼神 セイブル

◀最後の守護鬼神。戦闘では風を操って攻撃してくる

6. ついに「神の塔」が動き出す……（聖堂）

なにココ？　フロア全体が教会みたいだけど。もしや天国？　あそこにいるのは天使？　キャアアア，なんで天使が攻撃してくるのよぉぉぉ。ということで，聖堂1の敵はかなり強いわ。危なくなったら，すぐに避難所に直行することね。

なんとか聖堂2にたどり着けば，ある儀式が行なわれるわ。ん？　ザノン，なんであなたがココにいるのよ！（胎内へ）



ふたつのスイッチにより宝は変化する

◀この宝箱の中身に変化が……ま，いろいろ試すべし



響きのひとつは…

◀指示どおりの文字を，スイッチを踏んで描く。意味がわかれば楽勝

避難所

▶聖堂の敵は強い。危なくなったらココへきてゆっくり休もう



儀　式



7. 生ける迷宮の姿は，神の胎動の証（胎内）

（聖堂より）ザノン……よくも，私をダマしてくれたわね。その代償がどれほど高くつくか，思い知るがいいわ。

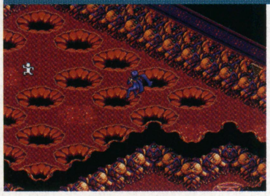
と，私がなんでこんなに怒っているかは，自分で確かめてみて。ともかく動き出してしまった神の塔を止めなきゃならないわね。私が案内するのはここまで。あとはこのページに散りばめられたヒントを頼りに進むのよ。それでは頂上へ！

届かぬ宝は裏にまわれ



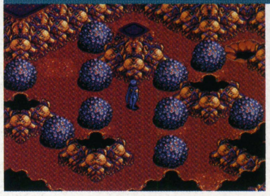
◀スイッチや通れる壁に注目してみよう

足元の闇を晴らしたくば……



◀ときには思いきった行動も必要だ

貪欲な口を満足させよ



◀部屋中の玉を全部穴に落とすべし

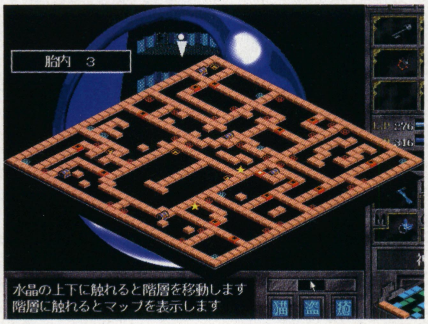
天が地に墜ち，地が天に還るとき



◀スイッチの群れを同一の状態にせよ

胎内3と4にわたって展開するワープ迷路はかなりの難関。そこで，この面は特別に，筆者のマップを公開するぞ。

胎内3



胎内4



中ボスat「狂気の実験室」



◀胎内5ではこのようなボスが登場する。神の実験によって生まれてしまった哀れな怪物なのか，それとも……

Last Stage

神殿１



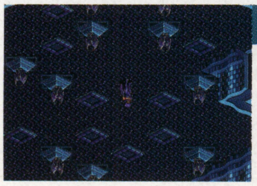
◀足元のスイッチを踏むと上下が逆さに！　逆転世界に慣れないとむずかしい

祭壇

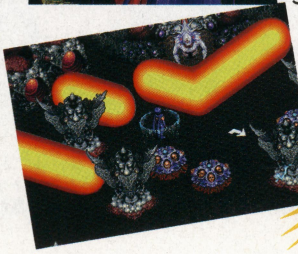


◀吟遊詩人ザノンの正体とは？　神の塔の意図とは？　すべてがここで明らかに

神殿2



◀今度はこちらの意志に関係なく，一定間隔で世界が逆さになる。超難関だ



対決！



番外編　ガラハッドのシナリオ

じつは本作には隠しシナリオが存在する。どれかのキャラでエンディングを見たあとに選択可能になるぞ。



◀ガラハッドは吟遊詩人の楽譜探しを引き受けるが…

PC★Soft

今月は『The ビストロ2』『火星計画2』『ライフストーム2』などの続編群に注目したい。低価格再発売ソフトが多数あるなか，とくに「コーエー定番シリーズ」は1,980円と破格になっている。ゲーム以外では，映画公開にあわせて「リング」関連作品が2作リリースされる。

New Release Title

パソコン・ソフト今月の新作

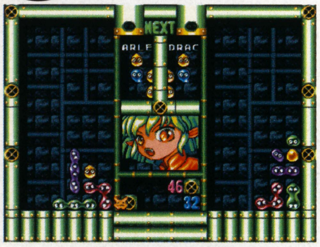
ゲームソフト

PC・Soft New Release Title

P.Mac

ぷよぷよ通　ローコスト版

2/5 ■ボーステック ■アクションパズル ■2,900円 ■CD-ROM



アクションパズルの決定版とも言える同名シリーズの第2作を，廉価にて再リリース。内容は，以前に発売されたものと同様で，壁紙やジグソーパズルなどのおまけも収録されている。

WinCE/CE2

ぷよぷよ for CE2　ローコスト版

2/5 ■ボーステック ■アクションパズル ■2,480円 ■CD-ROM

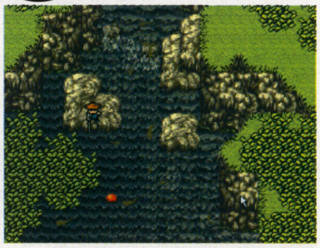


数多くのファンを持つ同名タイトルのWindowsCE/CE2版を，リーズナブルな価格で再発売。製品にはカラー対応版（WinCE2専用）とモノクロ版の2種類のソフトが収録されている。

Win95/98

川のぬし釣り2 for Windows

2/11 ■パック・イン・ソフト ■フィッシング ■5,800円 ■CD-ROM



［スーパーファミコンから移植］RPG仕立てのフィッシング・ゲームの移植版。3DポリゴンでΔ描かれた魚のCGは，版権フリーの素材集として活用できるなど，パソコンならではの特典も充実。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

電脳クイズダム

2/12 ■ナインライブス ■クイズ ■6,000円 ■CD-ROM



宇宙人の侵略から地球を守るというストーリーに沿って展開される，コミカルなクイズゲーム。問題は4択式となっており，八つのジャンルから出題される。キャラクター・デザインは赤井孝美。

Win95/98

電影少女～Virtual Girl Lun

2/14 ■バンプレスト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



人気コミック「電影少女」を題材とした恋愛SLG。キーワードを利用して，女の子と会話を楽しむことができる。豪華声優陣を起用しており，原画は原作者の桂　正和が描き下ろしている。

Win95/98

バイオハザード2

2/19 ■カプコン ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM（2枚組）

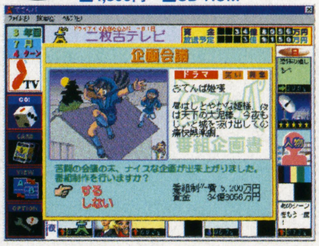


［プレイステーションから移植］ゾンビが出没する街で，生き残りをかけて戦うサバイバルホラー。ふたりの主人公でザッピング・ドラマが楽しめる。主要な3Dチップを，すべてサポートしている。

Win95/98

ででんパ

2/20 ■メディア・リンク・システム ■ボードゲーム ■4,800円 ■CD-ROM



テレビ業界を舞台として，視聴率や収益などを競うコミカル・ボードゲーム。番組表を進んでいき，止まった時間帯に番組を編成，視聴率と利益率を上げていく。パロディ要素も満載。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ジャングルパニックSOS

2/24 ■アスク ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］10種類以上のゲームが収録されているインタラクティブAVG。ネットワーク・プレイ対応で，米国ヘッドボーン社のサーバーにアクセスして楽しむことができる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ずっといっしょ CD-ROM COLLECTION すきすき美樹ちゃん

2/24 ■東芝EMI ■オムニバス ■3,800円 ■CD-ROM

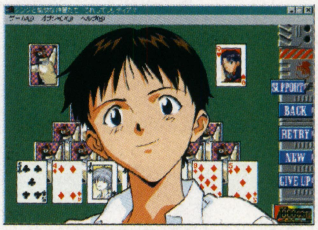


プレイステーション用恋愛SLG『ずっといっしょ』のキャラクターが登場するソフト。三つのミニゲームと，壁紙やアイコンなどのアクセサリーを収録している。初回分にはマウスパッドが同梱。

Win95/98

新世紀エヴァンゲリオン　シンジと愉快な仲間たち　それってソリティア？

2/26 ■ガイナックス ■テーブルゲーム ■7,800円 ■CD-ROM



同名アニメのキャラクターが登場するテーブル・ゲーム集。「フリーセル」や「クロンダイク」といった定番ゲームを7種類収録している。パートナー・キャラクターがヒントをくれる機能も。

Win95/98

鉄道模型シミュレーター ファーストキット

2/26 ■アイマジック ■SLG ■5,980円 ■CD-ROM



昨年発売された，パソコン上で鉄道模型を楽しむ同名タイトルの廉価版。ビギナー向けとして，収録車両が山手線，東海道線，成田エキスプレスの3車種に限定されている。

Win95/98

マイケル・オーエン～WLS99

2/26
■アイドス・インタラクティブ
■サッカー
■7,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] W杯フランス大会でも活躍した名選手，マイケル・オーエンの動きを取りこんだサッカー・ゲーム。世界各国の200以上のチームが参戦，23種類のコンビネーション・プレイも用意。

Win95/98

大航海時代Ⅳ～ポルトエシュタード

2/26
■コーエー ■SLG
■9,800円 ■CD-ROM



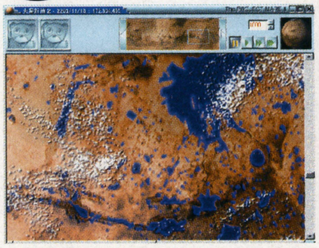
16世紀の大航海時代を舞台にした，海洋冒険SLGシリーズの第4弾。プレイヤーは3人のなかから主人公を選び，七つの海を渡る冒険へと旅立つ。航海仲間の育成システムが新しく導入された。



Win95/98

火星計画2

2/下
■工画堂スタジオ ■SLG
■11,800円 ■CD-ROM



近未来に起こりうる人類の火星入植を科学知識にもとづいて描く惑星開拓SLG。都市開発やテラフォーミングを行なって，火星を開拓していく。少女を主人公としたストーリー・モードも新収録。

Win95/98 オンライン専用

ライフストーム2～光と闇の継承者

2/20
■日本システムサプライ ■アクションRPG
■8,800円 ■CD-ROM



国産ネットワークRPGとして登場した前作を，システム面から一新した通信専用ゲーム。時間の概念が導入されたほか，チャットで漢字が使えるようになっている。1サーバーに3,000人が参加可能。

Win95/98

ゲームパック1999

1/14
■ダットジャパン ■オムニバス
■3,980円 ■CD-ROM

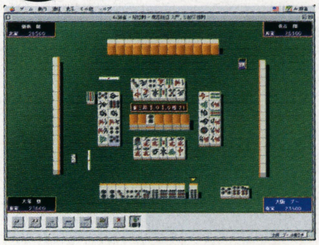


ミニゲームを集めた同社『ゲームパック』シリーズの第7弾。簡単な操作で本格的なゲームが楽しめる「バレーボール」のほか，「ばばぬき」「リバーシ」「五目並べ」の計4作が収録されている。

Mac

AI麻雀 for Macintosh

1/22
■アスキーサムシンググッド ■麻雀
■9,800円 ■CD-ROM



[Windows95から移植]『AI』シリーズ第4弾となる麻雀ソフト。本格的な人工知能が採用されており，実際に人間と対戦しているような対局が楽しめる。LANを使っての多人数対戦も可能。

Win95/98

コーエー定番シリーズ 三國志リターンズ

1/22
■コーエー ■SLG
■1,980円 ■CD-ROM



過去の名作を廉価で提供する「コーエー定番シリーズ」の1作。初代『三國志』の内容を，3Dポリゴンで描かれたグラフィックで再現する。システムが単純なため，初心者でも気軽にプレイできる。

Win95/98

コーエー定番シリーズ 信長の野望リターンズ

1/22
■コーエー ■SLG
■1,980円 ■CD-ROM

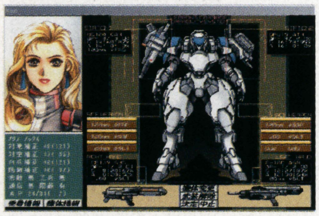


同社の名作ソフトを低価格で再発売する「コーエー定番シリーズ」に，初代『信長の野望』を最新グラフィック技術で復刻した『～リターンズ』が登場。簡易なシステムで奥深い戦略戦が楽しめる。

Win95/98

アドヴァンスドパワードール2

1/29
■工画堂スタジオ ■SLG
■6,800円 ■CD-ROM



[PC-9801から移植] 根強い人気のSLGシリーズ最新作を移植。シナリオ重視の展開で，入門用をふくめた三つのキャンペーンが用意されている。移植にともない，音楽がアレンジされている。

Win95/98

将棋最強 神吉宏充六段

1/29
■魔法株式会社 ■将棋
■9,800円 ■CD-ROM



プレイしながらプロ棋士の指し手を学べる『将棋最強』シリーズの最新作。本作は，テレビなどで活躍している神吉宏充六段の「神吉流禁断の戦法」と呼ばれる指し手が中心になっている。

Win95/98

The ビストロ2～世界に挑戦

1/29
■ピーエスディー ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM



洋食屋経営SLGとして好評を博した『The ビストロ』の続編。世界の7都市でレストランを経営していく。それぞれの地で育てた鉄人シェフを，世界ナンバー1の座に就かせるのが最終目的。

Win95/98

The ビストロ プレミアム限定版

1/29
■ピーエスディー ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM

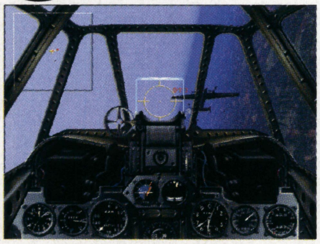


続編の発売にあわせてリリースされる，レストラン経営SLG『The ビストロ』の限定リパッケージ版。ゲーム内容は以前のものと同じだが，3種類の新メニューが追加されている。

Win95/98

ゼロ・ファイター

'98.12/12
■ぺんぎんワークス ■データ集
■4,800円 ■CD-ROM



マイクロソフトから発売されている『MSコンバットフライトシミュレーター』『MSフライトシミュレーター98』で使用できる機体データ集。旧日本軍の零戦のなかから10機が収録されている。

Win95/98

卒業M クイズコレクション

'98.12/19
■セメル ■クイズ
■6,800円 ■CD-ROM



マルチメディアで展開する『卒業M』を題材にしたクイズゲーム。クイズに正解すれば，デスクトップ・アクセサリーを手に入れることができる。時計，電卓，壁紙，セーバーなどを収録。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

Golden Tee Golf

2/5
■ピーアンドエー ■ゴルフ
■4,500円 ■CD-ROM



アメリカで人気を集めたアーケードゲームをパソコンに移植。マウス操作で多彩なショットが使いわけられる。保存されたプレイデータとのラウンドや，専用サーバーでのネットワーク対戦が可能。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

Viper Racing

2/11 ■ビーアンドエー ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



実在のスポーツ・カー，Dodge Viperを再現した本格派レーシング・ゲーム。敵車の動きにはAIを採用している。車体を自由にカラーリングが可能，フォース・フィードバック対応。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

アーマーコマンド

2/16 ■アイジーエス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

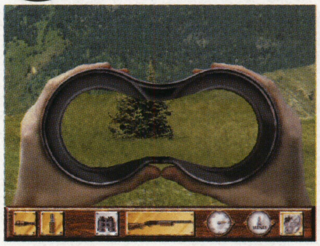


3Dグラフィックスで描かれた広大な戦場で戦うリアルタイムSLG。60種類以上のユニットを駆使して，緻密な戦術を展開できる。Mplayer-Japanクライアント・ソフトを加えたリパッケージ版。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER

2/24 ■東芝EMI ■SLG ■3,800円 ■CD-ROM



綿密な設定のもとにリアルなハンティングが体験できる「インタラクティブ・ハンティング」シリーズの最新作。米国コロラド州の原野やロッキー山脈に生息する大型獣の狩猟を体験できる。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

DEEP SEA TROPHY FISHING

2/24 ■東芝EMI ■フィッシング ■3,800円 ■CD-ROM



リアルな設定が特徴の「インタラクティブ・ハンティング」シリーズの新作。トローリングをテーマにした本作では，メカジキやブルーマリン，サメといった大型魚を釣り上げるのが目的。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

WARZONE2100

2月 ■アイドス・インタラクティブ ■3Dアクション ■7,800円（予価） ■CD-ROM



高度な3Dエンジンを採用したリアルタイム・ストラテジー・アクション。自軍のユニットは，研究開発することで自在にカスマイズができる。最大8人までの通信対戦が可能。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

JAZZ JACKRABBIT2

1/23 ■ビーアンドエー ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



映像的な演出が多数盛りこまれた痛快2Dアクション。仕掛けられた謎を解き，アイテムを活用してステージをクリアしていく。マップエディタや，32人までのマルチプレイ機能を搭載。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

DELTA FORCE

1/23 ■マイクロマウス ■3Dアクション ■9,800円 ■CD-ROM



『F22ラプター』などのフライトSLGで有名なノバロジックが製作した特殊部隊SLG。最新CG技術により生みだされたリアルな戦場で，実際に特殊部隊が使用している兵器を駆使して地上戦を行なう。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

Deer HunterⅡ正規輸入版

1/29 ■ソース ■SLG ■オープン価格 ■CD-ROM



全米で売り上げ第1位に輝いた3Dハンティング・ゲームの続編。前作と比較しても格段に進化したリアルな3Dグラフィックの世界で，動物ハンティングを体感することができる。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

Top Gun Hornet's Nest

1/30 ■メディアクエスト ■フライトSLG ■8,800円 ■CD-ROM



日本でも大ヒットした映画「トップガン」を題材にしたフライトSLG。戦闘機のパイロットとなり，30のミッションからなる三つのキャンペーンを進行させていく。最大8人までの通信対戦が可能。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

STARCRAFT拡張版 BROOD WAR正規輸入版

1/29 ■ソース ■データ集 ■オープン価格 ■CD-ROM



世界で100万本の売り上げを記録した人気SLG『スタークラフト』の拡張エキスパンション。新たなユニットやキャンペーンが収録されている。同ソフトを使用したトーナメントが開催中。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

THIEF : The Dark Project

'98.12/25 ■アイドス・インタラクティブ ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM

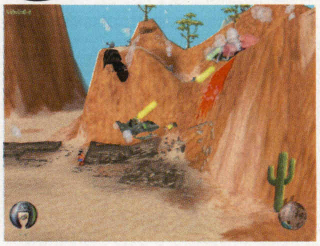


シーフ（盗賊）をテーマにした3DアクションAVG。倒した敵兵を隠したり足音を消して歩くなど，敵に気づかれないように行動し，潜入や爆破などの20以上のミッションを遂行していく。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

V2000

'98.12/25 ■ズー ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



独特な操作感覚を持つホバーをあやつって昆虫型エイリアンを撃退する3Dシューティング。アイテムを使って戦術的にゲームを進行していく。ステージは全30面，8人までの同時対戦に対応。

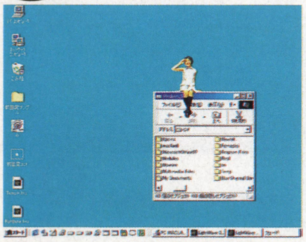
ゲームソフト以外

PC・Soft New Release Title

Win95/98

デスクトップマスコット 前田 愛

2/12 ■インナーブレイン ■アクセサリー ■3,980円 ■CD-ROM

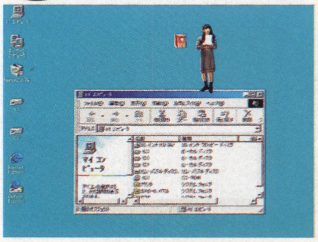


映画やテレビCMなどで活躍中のチャイドル，前田 愛がデスクトップ・マスコットに。メールチェックなどの機能のほか，撮り下ろし画像によるスライドショーや壁紙，インタビューを収録。

Win95/98

デスクトップマスコット 前田亜季

2/12 ■インナーブレイン ■アクセサリー ■3,980円 ■CD-ROM

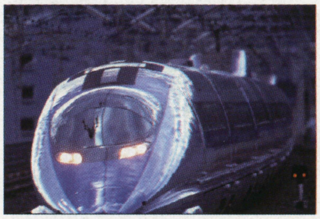


前田 愛の妹の前田亜季を題材にした『デスクトップマスコット』シリーズの最新作。ランチャー機能を強化し，ダイヤルアップ接続機能を新設した。アクション・パターン数も従来より増加。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

日本鉄道紀行 新幹線

2/18 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM



人気の500系のぞみ最新型や，3月より営業予定の700系など，すべての新幹線をスライドショーで鑑賞できる。新幹線がくわしくわかる「新幹線の歴史」「新幹線大百科」などのコーナーも。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

ホラーROMシリーズVol.2 the Ring 蔓∞延

2/19 ■オラシオン ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM





▶本編の解説から、撮影合間の役者の表情も見られる「リング」完全紹介ソフト



◀原作者・鈴木光司や監督の中田秀夫にインタビュー。制作者たちの思いにふれる

昨年冬と今年1月に公開されたホラー映画「リング」「リング2」に関する資料集。本編から抜粋した映像やシナリオ，メイキング・ビデオ，インタビュー映像などで，映画の世界観を再現している。

Win95/98

OTTO！RIDDIM MASTER gung

2/24 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

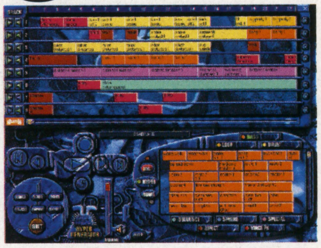


『gung－Dance Machine－』につづく音楽制作ソフト。ヒップホップ・R&B系の曲を作成できる。ターンテーブルをパソコン上に再現，ピッチ変化やマウスによるスクラッチも可能。

Win95/98

gung2（TECHNO）

2/24 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



クラブ音楽作成ツール『gung』シリーズの最新作。テクノ系の作曲を目的としている。1,000以上の音源からメロディ・パターンが作成でき，打ちこみの手法を再現するシーケンサー機能も搭載。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

桜の木 The Cherry Tree

2/25 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM



桜の木の姿を，花咲く春の季節だけでなく，新緑や紅葉の時期など四季を通じて追い求め，コメントとともに紹介する。全国各地の桜の名所を訪ねたり，桜の品種の見わけかたを解説するコーナーも。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

四季を訪ねる鉄道の旅・春夏編

2/25 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM



日本各地を走るローカル線を中心とした列車の姿を，春夏の風物とともに収めた写真集。CD-ROMなしでオリジナルセーバーが楽しめるSFカスタムセーバー機能など，お楽しみ要素も用意。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ロスト☆ユニバース きゃなる on your ですくとっぷ

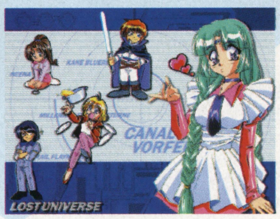
2/26 ■角川書店 ■アクセサリー ■5,800円 ■CD-ROM



テレビアニメ「ロスト☆ユニバース」を題材にしたアクセサリー集。キャナルと3択形式で会話できる機能が特徴。SDキャラによるランチャー機能やデータベース，壁紙なども用意されている。



▶PC上でキャナルとおしゃべり。ご機嫌なときは秘密のデータも見せてくれる



◀テレビアニメの監督，渡部高志と宮田奈保美のビデオ・インタビューも収録

Win95/98

デスクトップガーデンシリーズ～たね Vol.1 チューリップ／Vol.2 バラ／Vol.3 スイートピー

2/20 ■SME・インターメディア ■アクセサリー ■各1,000円 ■CD-ROM



デスクトップにタネを植え，花を育てるソフト。パソコン起動時間が日照時間となり，ファイルを捨てることで水や養分を与える。咲いた花はメッセージカードとともにメールで送ることが可能。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

スマイルタウン Ver1.5

1/13 ■がくげい ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



オバケのアンディなどのかわいいキャラクターたちと一緒に，踊ったりオニごっこをしたりしながら英語を学べる，子ども用学習ソフトの改訂版。中国語ナレーションや新コーナーが追加された。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）

勝つための麻雀の先生 戦術編

1/20 ■ゼロ ■麻雀 ■5,800円 ■CD-ROM



自分の実力を計りながら，さらに上のレベルを目指す麻雀学習ソフト。局面の流れ，攻・守の打ちわけ，リーチの利用法，牌の読みの全4章からなり，各章の最後にはまとめ問題がついている。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ペーパーモデル スター・ウォーズvol.2～帝国の逆襲より SNOWSPEEDER&IMPERIAL AT-AT

1/21 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

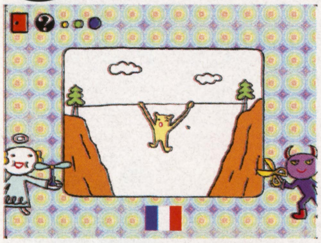


SF映画「スター・ウォーズ」シリーズの2作目である「帝国の逆襲」に登場した，2種類の戦闘機のペーパーモデルが作成できるソフト。CD-ROMのほかに，印刷済みの型紙も同梱されている。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ジャストキッズももんがクラブ 3・4・5歳コース 2月号

1/25 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円（通販） ■CD-ROM

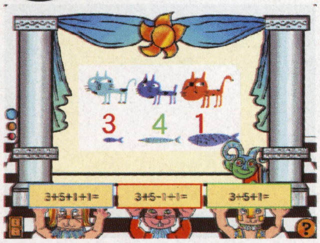


3～5歳児を対象とした月刊教育ソフト。画面上の円をまわして遊びながら特性にふれる「くるくるまる」など，六つのプログラムを収録。通販のみの取りあつかい。問い合わせは☎03-5412-3954。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ジャストキッズももんがクラブ 6・7・8歳コース 2月号

1/25 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円（通販） ■CD-ROM



6～8歳の子ども向け学習ソフト。出題内容に沿った計算式を選び出す「なぞなぞざん」，曲がり角を利用して追っ手をまきながらゴールを目指す「ドキドキめいろ」などを用意。通販専用。

Win95/98

日本山歩シリーズ 九州Ⅰ編

1/29 ■山と渓谷社／NECインターチャネル ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

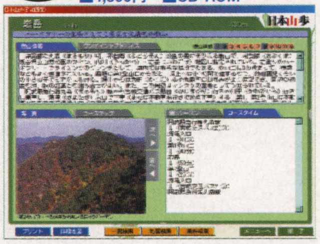


日本の山々約2,300と，その周辺施設を紹介するシリーズの九州編第1弾。コースマップやアドバイスなど，152山に関する登山情報と，同社発行「日本の温泉」にもとづいた宿・温泉の情報を掲載。

Win95/98

日本山歩シリーズ 東北Ⅱ編

1/29 ■山と渓谷社／NECインターチャネル ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



登山時に活用できる情報を地域ごとにまとめた『日本山歩』シリーズ最新作。東北地方の172山と，その周辺にある312の温泉を紹介。シーズンやコースタイム，山名などによる検索機能つき。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

ホラーROMシリーズVol.1 the Ring 感×染

1/29　■オラシオン　■エンターテインメント　■1,980円　■CD-ROM

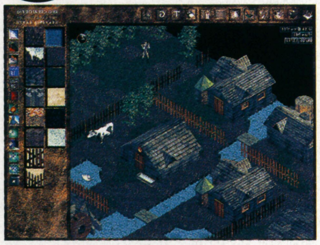


今冬話題の映画，「リング」シリーズの恐怖を疑似体験できるソフト。「スクリーンウィルス」をインストールすると，その日から7日間，パソコン上に不吉な出来事が日替わりで発生する。

Win95/98

RPGクリエイタープロ

1/31　■アイジーエス　■ツール　■オープン価格　■CD-ROM



［海外から移植］クォーター・ビューのオリジナルRPGを作成するためのツールソフト。キャラクター・ジェネレーターをもちいて，敵キャラクターや建物，家具などを自由にデザインできる。

Win95/98

声優グランプリ Digital Photo Album 桑島法子

'98.12/4　■オプトコミュニケーションズ　■エンターテインメント　■4,800円　■CD-ROM



アニメやゲームなどで活躍中の声優，桑島法子のデジタル写真集。世界観に沿って鑑賞するグラビア・モードを中心に，撮影の舞台裏やインタビューを収録している。出演作品一覧表やミニゲームも。



▶テーマは「小さな旅」。軽井沢を舞台に，物語性のある写真が展開される

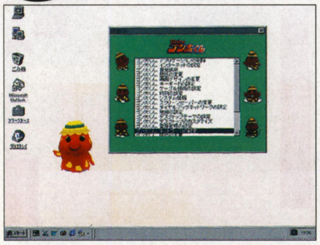


◀声優を志したきっかけや，いままでの苦労話などが聞ける「インタビューモード」

Win95/98

Voice ウゴウゴ ゴン太くん

'98.12/4　■オルセン　■アクセサリー　■4,200円　■CD-ROM



幼児向けテレビ番組から生まれ，ぬいぐるみとしても人気のキャラクター・ゴン太くんが，声の呼びかけを聞き取り，それに応じた動作や発声をする。音声認識にはIBM『Via Voice』を採用。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

マルチメディア猫図鑑

'98.12/10　■アスキー　■図鑑　■5,800円　■CD-ROM

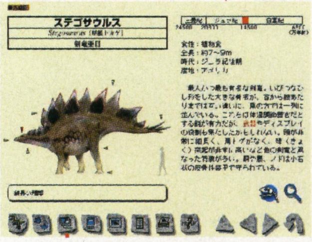


ペットとしてなじみの深いネコを取り上げ，写真やムービーなどを使って専門的な知識までを紹介するCD-ROM図鑑。ネコの行動学や系譜，飼育法などを解説している。ガイドブックが付属。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

マルチメディア恐竜図鑑

'98.12/10　■アスキー　■図鑑　■5,800円　■CD-ROM



同社『マルチメディア図鑑』シリーズの最新作。恐竜の体の仕組みや生態，全盛期の様子などをわかりやすく解説している。化石発掘のムービーや，世界各地の博物館が所蔵する化石の写真も展示。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

艾敬「私の1997」

'98.12/12　■ソニー・ミュージックエンタテインメント　■データベース　■1,980円　■CD-ROM



中国のシンガーソングライター，艾敬（アイ・ジン）に関するソフト。「私の1997」など6曲のビデオクリップやプロフィール，インタビューなどを収録。日・中・英の3か国語に対応している。

コンビニ販売専用

New Release Title（'98年12月10日発売）

筆王　平成11年編

■PCHOME　■ツール　■1,980円　■CD-ROM　■Win95/98

はがき＆住所録作成ソフトの最新版。メニューウィンドウ搭載により，住所入力やハガキ作成がホームページ感覚でできる。



AI将棋

■PCHOME　■将棋　■1,980円　■CD-ROM　■Win95/98

思考時間の長さにわずらわされずに，歯ごたえのある勝負が楽しめる将棋ソフト。保存対局の呼出・再生機能も用意されている。



招福麻雀 七福神

■PCHOME　■麻雀　■1,980円　■CD-ROM　■Win95/98

対戦相手が七福神の麻雀。一度打った局を相手の牌を開いて再現したり，手を変えて打ちなおせるオープンリプレイ機能つき。



エンジェルエッグ

■PCHOME　■ピンボール　■1,980円　■CD-ROM　■Win95/98

世界中で評価されたピンボール・ゲーム。6マルチボールや，揺らしによるボール・コントロールなど，リアルなプレイが可能。



バトルチェス

■PCHOME　■チェス　■1,980円　■CD-ROM　■Win3.1/95/98

立体表現されたコマ同士の臨場感あふれる戦闘が楽しめるチェス。コマ自身がルール説明をしてくれるため，初心者でもプレイ可能。



コンビニ販売専用

New Release Title（2月10日発売）

ジェットストリーム 3rd LE

■PCHOME　■フライトSLG　■1,980円　■CD-ROM　■Win95/98

国内のジェット旅客機2機種を操縦し，日本の空を飛びまわることができるフライトSLG。初心者から上級者までに対応している。



上海 ドラゴンズアイ

■PCHOME　■パズル　■1,980円　■CD-ROM　■Win95/98

新たなレイアウトを追加し，計30種の型で楽しめる「上海」と，対戦型の「ドラゴンズアイ」を収録。牌の絵柄は8種類。



必殺！ぷちパチンコ モンスターハウス

■PCHOME　■パチンコ　■1,980円　■CD-ROM　■Win95/98

稼動中の人気機種『CRモンスターハウス』を，リアルな映像と音でパソコン上に再現。台のセルを変更して遊ぶこともできる。



セガラリー・チャンピオンシップ

■PCHOME　■レーシング　■1,980円　■CD-ROM　■Win95/98

ラリーの世界を3Dで再現した，アーケード出身のレースゲーム。1台のパソコンで対戦ができる。サターン版の追加要素も移植。



バーチャファイターPC

■PCHOME　■対戦格闘　■1,980円　■CD-ROM　■Win95/98

アーケードやセガサターンで好評を博した3D格闘ゲームのパソコン版。チームバトルモードなど，オリジナル・モードも追加。



てんこもりシューティング™
TENKOMORI SHOOTING



■ナムコ ■シューティング ■稼働中

お笑いあり正統派ありのミニ・シューティング・ゲームが満載!! バリバリのシューターから初心者まで，みんなが楽しめるぞ！ （文／橋本　敦）

猿が主人公？

タイトルには「シューティング」という文字。ところが，このゲームの主人公はシューティング・ゲームとは縁のなさそうな「おサルさん」なのだ。

プレイヤーはこのオチャメなおサルさんとなり，仲間や弟がとらわれている塔の各階に用意されたミニゲームに挑戦していく。そして，塔の最上階にいるという魔女を倒すのが最終目的である（と言っても，主人公みずからがゲームに参加することはめったにないのだが）。

そんなわけで，やっぱりシューティングとは関連性の薄いおサルさんだが，デモシーンなどで彼らが熱心に走りまわる姿は必見！ あまりのかわいさに，プレイしたくなることウケアイだろう。



◀おサルさんは戦う！ 仲間を助けるために……。ちなみに，これはボス戦前のワンシーン。ボス戦は，中級以上のコースでなければ存在しないぞ

満載！ミニゲーム

本作に収録されているミニゲームは，いずれも縦画面シューティングをベースに独特の味つけがなされていて，プレイヤーを楽しませてくれる。その数は，なんと25種類＋α。まさに「てんこもり」状態というわけだ。

ゲームのおもな流れは，右図にあるとおり。うれしいのは，ひとつのミニゲーム中でどんなにミスをしようと，ライフが減るのは，そのノルマを達成できなかったときのみということ。このシステムのおかげで，まだゲームに慣れていない人が一瞬でゲーム・オーバーになるという事態が少なくなっている。当然，やりこんだ人であれば，いかに早くクリアできるかとか，パーフェクトを目指すといった遊びかたもできるのだ。

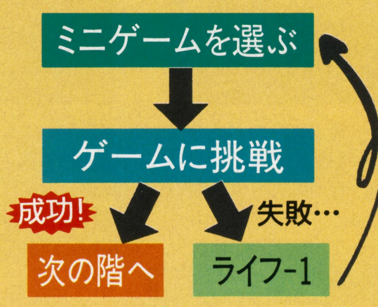
それに加えて，初心者から上級者までが楽しく遊べるように，以下の3つのコースが用意されている。当然，上級コースはもっとも難易度が高いのだが，ほかの2コースより選べるゲームとステージ数が多くなっているぞ。

- **●初級コース……全17ゲーム。4ステージをクリアすると終了**
- **●中級コース……全23ゲーム。6ステージのあとにボス戦（ゴーレム戦）がある**
- **●上級コース……全26ゲーム。9ステージのあとにゴーレム戦。ゴーレムを倒すと魔女とのラストバトルがある**

また，ふたりで同時に遊ぶと，『てんこもり～』のおもしろさは倍増する。たとえば，ひとりではクリアがむずかしいゲームでも，ふたりで協力すればラクにクリアできるようになる。逆に，マイキャラ同士が接触したときは押し合いができるので，相手をジャマしつつ得点を競い合ってもいい。ちなみに2人同時プレイだと，ステージ間に天使が出てきて一方のライフを増やしてくれることがあるぞ。

さて，つぎのページからは，収録されているすべてのミニゲームを紹介していく。ワンポイント・アドバイスも併記したので参考に。これから本作をプレイするという人は，どのゲームが狙い目か，また，現在遊んでいる人も，まだプレイしていないゲームがあるかチェックしてみよう。

ゲームの流れ



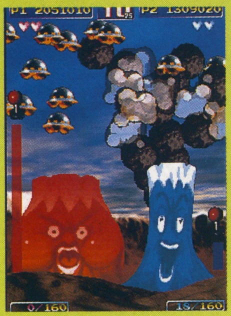
最初のステージでは，そのコースで遊べるすべてのゲームから好きなものを選択可能。以降は各階ごとに，前のステージでクリアしたゲーム＋ランダムで抜き出された3ゲームの計4種類からひとつを選ぶことになる。

ゲームのノルマを達成すれば，つぎの階に進めるが（2人同時プレイでは一方が達成すればOK），失敗するとライフがひとつ減り，その階で再度ゲームを選ぶことになる。そのさい，失敗したゲームと左端にあるゲーム以外は種類が入れ替わるのだ。

見よ！これが驚異のミニゲームだ！

火山

噴火してUFOを
××機破壊せよ！



ボタンで噴火を起こしてUFOを撃墜。レバーをまわしてタメたゲージの量が多いほど弾数が増す。UFOは引きつけて撃とう。

細胞

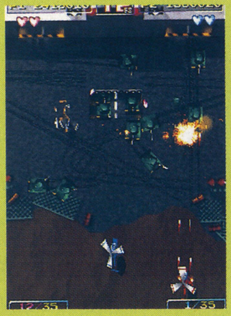
細胞を撃ち
××個に増やせ！



弾が当たるとふたつに分裂する細胞を規定数まで増やす。敵群の真下からの連射が基本だが，撃ち返し弾があるので注意。

大量戦車

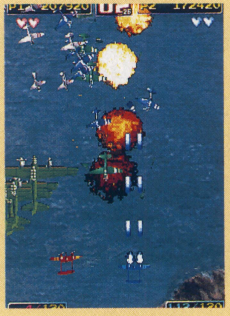
戦車を××台
破壊せよ！



小型戦車を大量に破壊する。ひとつの場所の戦車を集中して撃とう。終了まぎわに戦車が大量出現するのでそれも狙い目。

戦闘機

戦闘機を××機
破壊せよ！



大量に飛来する戦闘機を破壊していく。大型の戦闘機よりも小型の戦闘機を重点的に狙ったほうが撃墜数をかせぎやすい。

忍者

よく狙って
殿を倒せ！



殿様に手裏剣を当てるのが目的。周囲を取り囲む忍者の動きをよく見て，スキ間を狙おう。殿様が動くことも忘れずに。

超獣

怪獣の口を××発
撃って倒せ！



空飛ぶ怪獣の口を狙って弾を撃ちこむ。敵が大量に撃つ弾のうち，針状の弾はショットで相殺できることを覚えておこう。

パトリオット

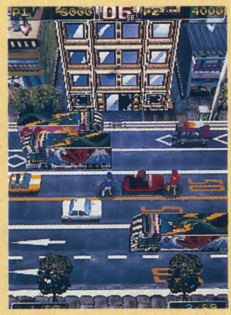
敵を誘爆させて
××機破壊せよ！



数発のミサイルで飛行機を撃ち落とす。ミサイルが少しずつ加速するのを計算し，敵が密集した場所めがけて発射すべし。

ビル

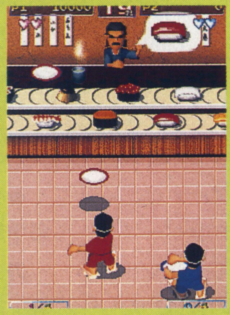
ビルを××発
撃って破壊せよ！



手榴弾でビルを壊す。ビルから3車線以内の場所から弾を撃つこと。サイレンが鳴ると高速移動する車がくるので注意。

寿司

注文通りに
寿司を×個撃て！



フキダシに出た寿司を狙う。寿司を探すときは手前のラインを優先的に。発射時は寿司が横に動くことを計算しておこう。

ゴキブリ

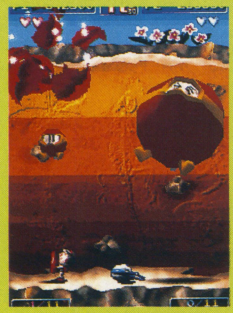
ゴキブリを
全滅せよ！



ゴキブリを殺虫剤で倒していく。ゴキブリの動きが速いうえに，殺虫剤の射程が短いため，高めの反応速度が必要か。

プーカァ

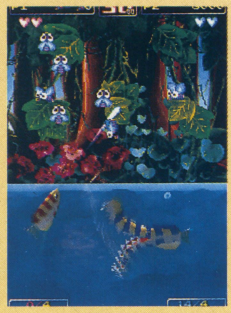
プーカァを
××匹倒せ！



プーカァを3回撃って破裂させる。被弾した敵は大きくなるので，落下中に1発撃ち，跳ね上がった直後に2発撃つと安全。

鉄砲魚

虫を撃ち落として
××匹食べろ！



虫を撃ち落として食べる。どちらの動作もボタンで行なう。敵が密集した場所を狙い，数匹落としてから食べにいこう。

宇宙戦艦

戦艦を3機
破壊せよ！



巨大戦艦を3機撃ち落とすのが目的。敵は耐久力が高いので1機ずつ落としていくのがベスト。近距離で弾を撃ちこめ。

花火

UFOを××機
破壊せよ！



UFOに花火を撃ちこむ。花火は連射できないかわりに相手を誘爆させられる。赤いUFOを狙うと誘爆が発生しやすいぞ。

天使

色を間違えずに
リンゴを××個撃て！



赤リンゴだけを狙う。青リンゴを撃つと撃墜数が1減るが，赤リンゴが大量にある場所なら，かまわず撃ってしまうのも手。

一発ボンバー

ボムを撃って
敵を××匹倒せ！



大量発生してくる敵を画面内に誘導してボンバーで一掃する。敵の数が限界に達したら，画面中央で撃つのがポイントだ。

カラス

カラスを撃って
米俵を守れ！



米俵を，カラスに奪われないように守る。米俵を取られた場合，敵弾に当たるのは厳禁だ。つねに画面中央で戦え。

トーテムポール

トーテムポールを
全滅せよ！



トーテムポールの完全破壊を狙う。ひとつずつ集中的に攻撃しよう。基本的に，敵から離れた位置をキープするといい。

タイムクライシス？

敵を××人
倒せ！



物陰に隠れ，スキをついて攻撃する。左右にたくみに移動して弾を避けながら，相手が顔を出した瞬間に銃撃を行なおう。

巨大ボス

超巨大戦艦を×××発
撃って破壊せよ！



宇宙戦艦に規定弾数の弾を当てる。敵の赤い弾は相殺可能だ。時間切れが近づいたら，敵の正面から積極的に当てるべし。

ギャラガ

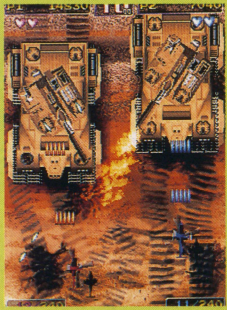
敵を××機
破壊せよ！



トリッキーに飛ぶ敵編隊が相手。自機の真正面にいる敵には弾が当たらないので，少し横にズレた位置から攻撃すること。

2台戦車

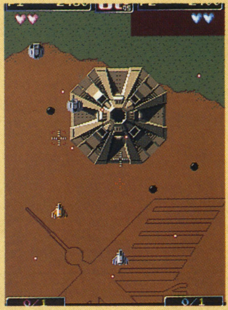
巨大戦車を×××発
撃って全滅せよ！



2台の戦車の砲塔を破壊する。敵戦車は近距離をカバーする攻撃を有するため，近づきすぎないようにしたい。

ゼビウス

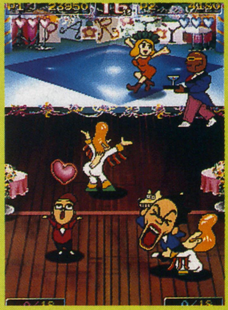
アンドアジェネシスを
破壊せよ！



対地ボムで敵要塞の中央にあるコアを攻撃。着弾点が発射時よりも少し手前にズレることを計算して攻撃しよう。

ラブラブ

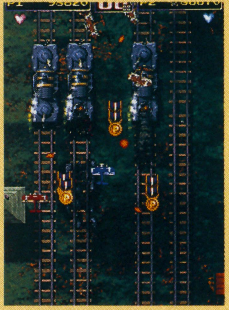
マドンナに君のハートを
××発ぶつけろ！



奥の女性にハートを規定数当てる。マドンナ以外の障害物を撃つと襲ってくるが，回避は可能。適度に連射するのがコツ。

列　車

パワーアップアイテムを
××個取れ！



勲章を一定個数取ってパワーアップさせる。できるかぎり近距離で敵を倒すといい。終了まぎわがかせぎに最適だ。

計　算

答えを撃って
××問正解せよ！



計算の答えの数字を射撃する。レベルが上がるにつれて計算が長くなる。反射神経も大事だが，本人の頭脳が一番重要か。

ボス戦もあるのだ

中級&上級コースは全ステージ終了後にボス戦がひかえているのだ。まずは，魔女の操るゴーレムを，ひたすら撃ちまくって倒さなくてはならない。上級コースなら，ゴーレムを倒したあとに，真のボスである魔女との戦闘が待っているぞ。ゴーレム，魔女とも，狙いにくいうえに攻撃がキビしい。十分に気合いを入れて戦いに挑もう！

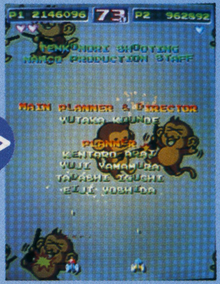




▲まずはゴーレムと対決。敵の腕と弾にはさまれないよう，左右の腕から壊そう



▲上級コースでは魔女との決戦も。ゴーレム以上に狙いが定めにくく，攻撃もキビしい



▲やっとの思いでスタッフロール。文字を撃つと点数が入るぞ。あまり高くはないが……

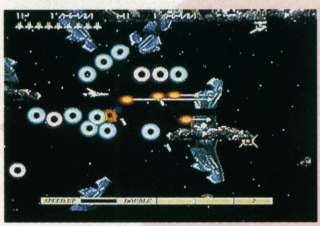
Arcade Game

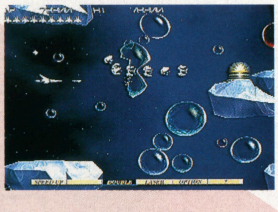
今月のラインナップには『ビートマニアコンプリートミックス』『VJ』など，音楽系リズム・アクションが5作も含まれている。歴史の浅いジャンルだが，ゲーム・センターではすっかり定番となったようだ。逆に古くからのゲームファンには，『グラディウスⅣ～復活』が見のがせないタイトルだろう。

New Release Title
アーケード・ゲーム今月の新作

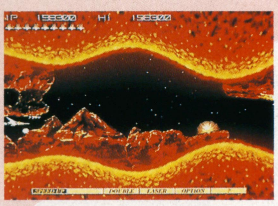
グラディウスⅣ～復活

2/4 ■コナミ ■シューティング





▶結晶＆泡ステージ。昔ながらのファンが思わずウナるステージ構成だ



◀ミスしたあとの復活パターンのアツさも，このシリーズの特徴

前作から10年ぶりに登場の『グラディウス』シリーズ最新作。美しいグラフィックに加え，おなじみのモアイ・ステージやパワーアップなど，徹底的に“グラディウスらしさ”を追求している。

パワーストーン

2/上 ■カプコン ■アクション ■NAOMI





▶とにかく，利用できるモノは，なんでも闘いに利用してしまうのだ！



◀バトルが行なわれるフィールドには，高低差がつけられている

ガード（防御）を排し，武器や地形などにこだわった対戦型アクション。未知の能力を引き出すパワーストーンを三つ集めると，キャラクターが変身して強力な攻撃を使用できるようになる。

ダンスダンスレボリューション 2nd MIX

2/下 ■コナミ ■アクション





ダンスのステップで得点を競う音楽アクションの2作目。選りすぐりのヒット曲が追加され，ふたりプレイでお互いが作ったステップで対戦する「ステップバトルディスク」なども新設された。

500GP

2月 ■ナムコ ■レーシング





バイクレースの最高峰「ワールドグランプリ」をモチーフとした，本格派バイク・レーシング。コースは鈴鹿サーキットなどを忠実に再現しており，マシンや選手もすべて実名で登場する。



ライダーやコース，筐体も本物を再現



▲走行中のマシンには，レーサーの顔写真が添付される。ごらんのとおり，あの青木兄弟も登場
▶最新CGボード「システム・スーパー23」の高度な映像処理で，リアリティがさらにアップ。筐体のシートは実在のバイクと同じ大きさで，これを左右に傾けることでコーナーを曲がる

アングラーキング

2月 ■ナムコ ■フィッシング





世界の巨大魚を釣り上げるのが目的の釣りシミュレーション。エアコンプレッサーで魚の引きを再現する。全2ステージをノーミスでクリアすると，幻の魚を釣るためのステージに挑戦できる。

ギターフリークス

2月
■コナミ
■アクション





ギター型コントローラを持ち，曲に合わせて3個のネックボタンとピッキングレバーを操作するギタリスト・シミュレーション。ジャズ，ヘビメタなどのジャンルがあり，曲調で音色も変化する。



自慢のギターテクを見せてやれ



▲『ビートマニア』からはじまった，コナミのリズムアクション・シリーズ第4弾はギターが題材。画面下から上がってくる「ギターノーツ」がポイントにきたら，タイミングよく音を出そう
▶ゲームモードはPRACTICE，NORMAL，EXPERTの3ランクから選択が可能

ビートマニアⅡDX

2月
■コナミ
■アクション





鍵盤が7個になった『ビートマニア』の新シリーズ。上から流れてくるオブジェに合わせて曲を演奏する。40インチのワイドモニターや振動バスシェイカー搭載のステージユニットを

スパイクアウト〜ファイナルエディション

1／26
■セガ
■格闘アクション





▶全体的に技の攻撃力がアップ。より白熱したバトルがくり広げられる



◀特定のステージをクリアしたあとには，ボーナス・ステージが登場する

多人数プレイが可能なネットワーク型格闘アクションがパワーアップ。ふたつの新ステージのほか，3分間で獲得できるスコアをプレイヤー同士で競う「ラッシュモード」などが加わった。

ガンバァール

2月
■ナムコ
■ガン・シューティング

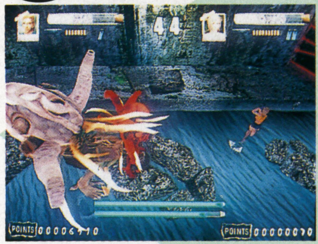




［プレイステーションから移植］コミカルなノリが好評だったオムニバス・ガン・シューティング『ガンバレット』の続編を移植。PS版の全64ステージに，新しく8ステージが加えられた。

ゾンビゾーン

2月
■セガ
■アクション　■NAOMI





▶使用できるキャラクターは，パワー重視型，スピード重視型，平均型の3人

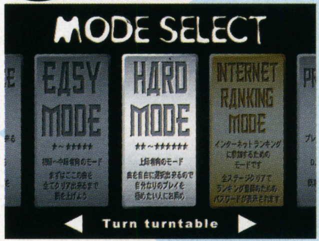


◀打撃ボタンを押しつづけた状態での追加操作で，より強力な攻撃が出せる

ゾンビなどの敵を倒しつつ死霊の街と化した区域を調査する3Dホラー・アクション。三つのボタンでガード，打撃（近接攻撃），射撃を行なうことができる。レバーにはアナログ入力方式を採用。

ビートマニアコンプリートミックス

1／18
■コナミ
■アクション

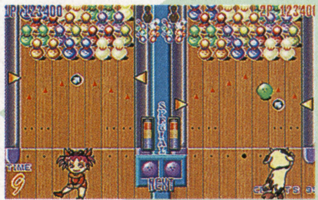




『ビートマニア』シリーズの過去の名曲に新曲を加えた，全39曲を収録している総集版。パスワードをコナミのホームページに入力し，全国ランキングを行なう新モードが搭載されている。

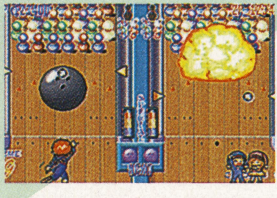
パズルDEボーリング

1／下
■日本システム
■アクションパズル





▶登場キャラクターは全部で12人。星座をモチーフにしているのだ

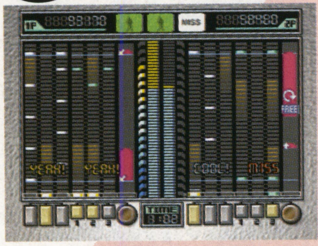


◀スペシャルゲージがタマったら，各キャラ固有の特殊攻撃で一発逆転！

ボーリングを題材にしたアクションパズル。6色に色わけされたピンを，同色のボールを投げて倒していく。全50面のパズル，キャラごとにエンディングが変わるCPU対戦，2P対戦の3モードを用意。

VJ

1／下 ■ジャレコ ■アクション





サウンドだけでなく，VJ（ビジュアル・ジョッキー）のように映像も操作する音楽系アクション。指示にしたがって映像にエフェクトをかけたり，モニターの切り替えなどを行なって得点を競う。



▲筐体上部に設置された3画面のビジュアル表示モニターでは多彩な映像が展開する。サウンドに鈴木健生，ビジュアルに井上　強を起用



▶VJ指示画面で流れてくるマークに合わせてキーやレバーを操作し，映像をミックスする。BGMには「Y.M.C.A.」などの洋楽カバー曲も収録

餓狼伝説ワイルドアンビション

1／下 ■SNK ■対戦格闘



『餓狼伝説』シリーズ最新作が，ポリゴンによる3D対戦格闘で登場。新システムのヒートゲージを使った攻撃や，相手のガードをくずす「ガードデストロイド」など，さまざまな要素が満載。

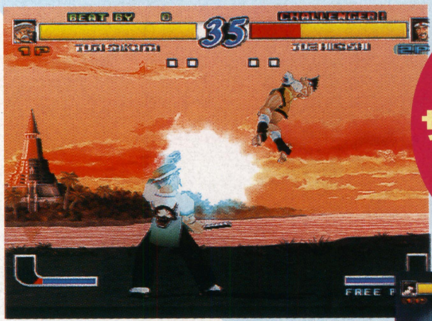


▶ライデンといえば、やっぱり毒霧攻撃。バッチリ再現されているぞ



◀視点をダイナミックに切り替えられるのは、ポリゴンならでは

最強の戦士がサウスタウンに再集結！





▲今回登場するのは，テリーや舞などおなじみのキャラクターに，新キャラの千堂　鶫と坂田冬次を加えた10人。『餓狼伝説』シリーズの隠れた顔・山崎竜二ももちろん登場するぞ

▶3Dといっても，基本的な操作感覚は従来どおり。前作までをやりこんだ人でも楽しめるハズだ

タイムクライシスII

12／25 ■ナムコ ■ガン・シューティング

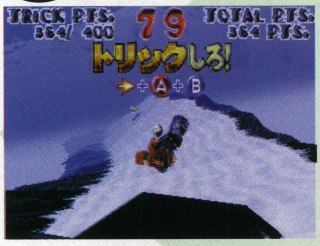




足元のペダルを踏むと，物陰に隠れて敵の攻撃をかわすことができるガン・シューティング。2画面通信機能を搭載，2Pプレイが可能だった同名のゲームを，1Pプレイ専用としてリニューアルした。

スティープスロープスライダーズ

12／上 ■カプコン／ケイブ ■スノーボード ■ST-V



トリックと呼ばれるスノーボードの技をこなしていくアクション。ふたつのボタンとレバー操作で，ボードをつかむグラブ系トリックと，回転するスピン系トリックをキメてポイントを競う。



▶もちろん、グラブ系とスピン系が複合した高得点のトリックもあるぞ



◀ジャンプ力があったりスピードが速かったりと、能力はキャラごとにさまざま

今月の人気ゲームHOT10

『KOF'98』に代わり『月華2』がトップに立ち，SNKの底力を見せつける結果となった。音楽系リズム・アクションも3作がランクイン。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル
1	↑前6位	幕末浪漫 第二幕 月華の剣士～月に咲く華，散りゆく花	SNK	対戦格闘
2	↑前3位	バーチャストライカー2 VERSION'98	セガ	サッカー
3	初登場	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	対戦格闘
4	↑前5位	ビートマニア 3rd MIX	コナミ	アクション
5	前2位	ストリートファイターZERO3	カプコン	対戦格闘
6	前1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ	SNK	対戦格闘
7	前7位	ダンスダンスレボリューション	コナミ	アクション
8	初登場	ガンバード2	彩京	シューティング
9	前9位	バーチャファイター3tb	セガ	対戦格闘
10	初登場	パカパカパッション	ナムコ	アクション

Pick Up 3位

ジョジョの奇妙な冒険



▲初登場3位は立派な数字。今後は，同時期に稼働しはじめた『月華2』と，はげしい首位争いを演じそうだ

特選！ドリームキャスト

はい，今月もドリキャス最前線（←ちがう）の時間がやってまいりました。今回のターゲットはカプコン。2Dも3Dもおまかせといったカンジのタイトル群は，頼もしいかぎりです。（文／中村京子）

発売間近！カプコンのアーケード移植作品を要チェックなのだ

操作は方向キー＋3ボタン（パンチ，キック，ジャンプ），必殺技コマンドがなければガードもない。画面内の地形やオブジェはとことん利用！　と，まさに「冒険活劇」の名にふさわしいアクションが楽しめる『パワーストーン』。ここでは，ドリームキャスト（以下DC）版のオリジナル要素「パワーストーンコレクション」についてお話しよう。

DC版では，アーケードモード（対CPU戦）を一定の条件を満たしてクリアすると，「～コレクション」に“おまけ”が追加されていくのだ。現在判明しているのは，ゲーム中の宝箱から得られるアイテムが増えるということと，ビジュアルメモリ用のミニゲームが存在すること。もちろんこのほかにもたくさんのおまけがあり，出現条件もそれぞれで異なるので，プレイのしがいがあるぞ。



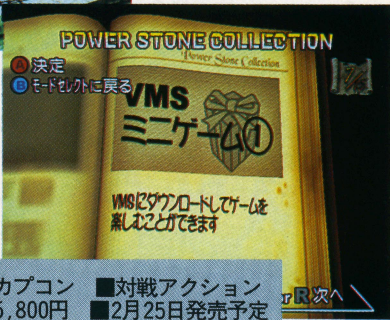




◀ひとつのオブジェに対して，これだけのアクションが可能。近づいたとき下にリング状のカーソルが出たら要チェック！



◀3色の「パワーストーン」を集めると，キャラが一定時間変身する



▶「～コレクション」はこんなカンジ。ぜひコンプリートしたい



▲さまざまな動作をボタンひとつで行なえる。画面内を動きまわりながらボタンをビシバシ押してるだけでも何とかなっちゃうかも？

パワーストーン

■カプコン　■対戦アクション
■5,800円　■2月25日発売予定



HYPER COMBO,VARIABLE COMBINATION,VARIABLE CROSS

豪快かつ爽快なタッグマッチ・バトルがウリの対戦格闘，『バーサス』シリーズ。なかでも本作は，アメコミ・ヒーローに加え，新旧のカプコン・キャラが一堂に会した，ファンにとっては“夢”のようなタイトルだ。それにしても，昨年，基板のスペックをフルに使って生み出されたものが完全移植できてしまうのだから，やはりDCのポテンシャルは計り知れない。

さて，こちらもDCならではの情報を……と言いたいところだが，現在は発売時期と価格以外，オリジナル要素についてわかっていることは何ひとつない。個人的には，アーケード版の隠しキャラをコマンドなしで選べるとか，プレイヤー＆スペシャル・パートナーともに新キャラを追加するとか，トレーニングモードをつけるというのはもちろん（←ゼイタク），PS版『ZERO3』のように，じっくり遊べるモードがほしいところだけど……？

SPECIAL PARTNER

▶中Ⓟ・中Ⓚの同時押しで呼び出せる。じつに多彩な面々が登場





AERIAL RAVE

◀相手を空中に飛ばして連続攻撃。キマったときの爽快感はかなりのもの

マーヴルvsカプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ

■カプコン　■対戦格闘
■5,800円　■3月25日発売予定

※画面はともに開発中のものです

とことん ぷよぷよ〜ん 4



■発売元：セガ
■対応機種：ドリームキャスト（3月4日発売）
★問い合わせ先：コンパイル☎0829-54-3883
http://www.compile.co.jp

しっかりきっぱり「とこぷー」です。今月はカラー復帰，しかも3ページと大盤振舞だ！やっぱ発売が近づいてきたら，大きくやらないとねってなとこです。じつを言うと，今回は『ぷよよん』発売前にやる最後のとこぷーなんですよ。　（ぷよ番：大出綾太）

『ぷよよん』最新情報 その全貌が明らかに!?

『ぷよぷよ〜ん』の発売日が3月4日，価格が5,800円に決定しました。てなわけで，気になるシステムを大紹介しましょう。ただし，変更の可能性があるということは念頭に置いといてください。

まずは基本事項の列記から。コントローラが振動するぷるぷるぱっく（同日発売／1,800円）と，VGAボックスに対応。セーブに必要なメモリーブロック数は6以上。オープニング・アニメや声優インタビューも収録。予告ぷよに千個の♣ぷよ，5千個の◆ぷよ，2万個の♥ぷよ，10万個の♠ぷよなどが追加，星ぷよ・月ぷよ・彗星ぷよ・土星ぷよそれぞれ1個あたりのおじゃまぷよの数が従来の半分に。それから，AJPA杯の体験版にあった「おじゃまぷよが一度に6段以上降る」現象はなくなり，従来どおり5段までしか降りません。気になってた人は安心しましょう。

基本システムは『ぷよ通』をベースに，使用キャラごとに固有の"特技"を使えるようになっている。Yボタンを押すと，その時点で操作している組ぷよが消えて特技が発動，その後NEXTぷよが落ちてくるのだ。これは右ページで具体的に説明しよう。なお，特技の使用回数には制



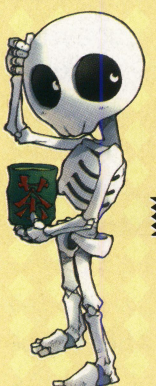
◀挿入したビジュアルメモリではカーくんが踊る

キャラクター＆特技紹介



アルル・ナジャ
【特技】るいぱんこ！：自分側にたまっている予告ぷよを数秒間保留させ，おじゃまぷよが降るのを先延ばしする。
【声優】本井えみ

カーバンクル
前作では対戦できたが，今回は？【声優】間宮くるみ（ナレーター兼任）



スケルトン-T
STAGE 1
【特技】スーパーダイナミックお茶ボンバー！：組ぷよを回転させないと，おじゃまぷよ発生レートが下がる。
【声優】緒方賢一



アーちゃん
STAGE 2
【特技】ホーミングシュート！：積まれたぷよの数か所に矢を撃って穴を開ける（変更の可能性あり）。
【声優】後藤邑子



キキーモラ
STAGE 3
【特技】お掃除大作戦：フィールド上に積まれているおじゃまぷよを，すべて消し去る。【声優】引田有美



パノッティ
STAGE 4
【特技】イタズラしちゃうぞっ！：同色のぷよとつながっていない（＝孤立している）色ぷよを消し去る。
【声優】水田わさび



ドラコケンタウロス
STAGE 5
【特技】ドラコバーニング：もっとも高い位置にある色ぷよと同色のぷよを消し去る（1色のみ）。
【声優】三浦智子



のほほ
STAGE 6
【特技】のほほ〜んスロット！：各列がスロットのドラムのように縦回転し，自動で止まる。
【声優】緒方賢一



セリリ
STAGE 7
【特技】みんな仲良くしてね：同色のぷよとつながっていない色ぷよを，一番個数が多い色に変える。
【声優】川崎恵里子

特技の流れ



1 ▲おじゃまぷよで仕掛けが埋められそうなときに……

2 ▲アルルが特技発動！ カットイン・アニメが入る

3 ▲一定時間，予告ぷよがシールドされて降ってこない

4 ▲そのあいだに仕掛けを起動させて逆転するわけだ

限があるが，何らかの要因で増やせるそうだ。また，特技使用時には得点計算に補正がかかり，特技の効果だけで全消ししても全消しボーナスは入らない。各キャラの特技とその効果は，下段にまとめているぞ（ただし変更される可能性もある）。あわせて声優も紹介しよう。

もうひとつの新要素。今回フィールドには，火・水・空・大地という4種類のタイプがある。それぞれに，ぷよの自由落下速度が通常よりも遅いなどといった特性があるのだ。「ひとぷよ」時は，対戦キャラによって，フィールドのタイプが決まる。パノッティ・ドラコが火（火山），のほほ・セリリが水（水の世界），たら・ハーピー・ウィッチが空（空中魔法都市），ドラゴン・チコ・シェゾが大地（神殿跡）だ。スケルトン-T・アーちゃん・キキーモラはサーカス，そしてルルーもサーカスらしい。サタンさまは，当然まだ秘密だ（これらは特性がない対戦になると思われる）。「ふたぷよ」時は，使用キャラを選んだあとに，フィールドのタイプを自由に選択できるぞ。

プレイモードは「ひとりでぷよぷよ」「ふたりでぷよぷよ」「とことんぷよぷよ」「みんなでぷよぷよ」「とことんなぞぷよ」の計5つと，オプション機能を搭載。残念ながら通信対戦機能はカットされたそうだ。それでは簡単に各モードの説明を。

「とこなぞ」は，基本的にGB版『ぽけぷよSUN』と同じ仕様だが，タイムアタックの要素が追加される。「みんぷよ」は，スーファミ版『す～ぷよ通』にあった，画面を縦に4分割して対戦するスタイルだ。ちなみに「みんぷよ」では，特技を使うことはできないらしい。



▲ふたぷよでのキャラクター選択画面。今回は最初からサタンさまを使用できるようだ



すけとうだら

STAGE 8

【特技】フィニーッシュ！：個数がもっとも多い色ぷよと，2番目に多い色ぷよが，同じ色に変化する。
【声優】長島雄一



ドラゴン

STAGE 11

【特技】？？？（ドラゴン語のため表現不能）：もっとも高い縦1列のぷよを同色のぷよに変える（強化検討中）。
【声優】星野千寿子



ルルー

STAGE 14

【特技】真・女王乱舞：自分のフィールドを上下反転させて，同時におじゃまぷよを消し去る。
【声優】星野千寿子



ハーピー

STAGE 9

【特技】変わるわよ～：フィールド上のおじゃまぷよをランダムで色ぷよに変える。【声優】こおろぎさとみ



チコ

STAGE 12

【特技】ガイアキューブ！：フィールドに積まれたぷよが，横方向に移動する。
【声優】南　杏子



サタンさま

STAGE 15

【特技】秘密。すべてはゲームで明らかに……。
【声優】小野健一



ウィッチ

STAGE 10

【特技】フォーリンサンダー：もっとも高い1列と，その列のぷよとつながっているぷよを消し去る（強化検討中）。
【声優】水谷優子



シェゾ・ウィグィィ

STAGE 13

【特技】アレイアード・スペシャル：X字型に12個と，それにつながっているぷよを，すべて消し去る。
【声優】松本保典



ピエロ

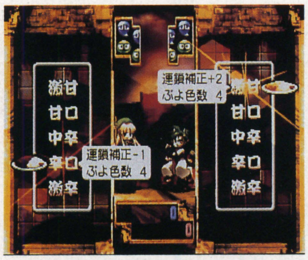
???

謎のキャラクター。サーカスからはじまるという物語と深い関係が？ そしてその正体は……？

「ふたぷよ」は，レベル選択が攻撃補正という形式に。中辛が±0で，甘口は＋1，激甘は＋2，辛口は－1，激辛は－2となり，そのぶんだけ得点計算のときに攻撃力が補正される。たとえば攻撃補正が＋1の甘口だと，1連鎖目でも2連鎖時と同じくらい（ちょっと少なめ）の得点が入る。逆に激辛だと，10連鎖しても8連鎖程度の得点しか得られないわけだ。

「ひとぷよ」では，アルル自身は特技を使用できない。戦った相手が仲間になり（仲間になる条件は不明），試合中に仲間の特技を使えるようになるのだ。

最後に「とこぷよ」。ぷよの大きさが4種類のなかから選べるのは既報どおり。今回は総得点やレベルなどに加え，連鎖によるおじゃまぷよ発生個数も表示されるようになった。また，画面右上で踊っているカーくんのところに，消したぷよの個数だけぷよまんが落ち，それをカーくんが食べるという演出も入っている。



◀色数は、基本が4色で、甘口以下が3色、激辛5色



▶ひとぷよにはデモシーンが。もちろんしゃべります


◀カーくんの下に出現するぷよまんは、個数が多くなると箱詰めに

イラ特おまちどう！
「みんなでぷよぷよ」

『ぷよよん』どう？　体験版を遊んだかぎりでは，楽しくなりそうな手ごたえを得ましたよ。今後の微調整がカギ，かな？

では，昨年12月27日に大森ベルポートで開催された昇段戦＆第二回AJPA杯ぷよ大会の報告を。昇段戦は，ブロック別1次リーグは勝率7割5分以上で2次進出，2次リーグは勝率5割超で昇段という方式に。で，二段への昇段戦に参加した56名中，2次進出は5名，昇段したのは山本裕太初段のみ。順当な結果らしいけど，昇段戦を勝つには相当の実力が必要みたいだ。ちなみに，規定人数の関係で三段＆四段への昇段戦は非開催でした。

AJPA杯は，年末にも関わらず200名以上が参加。『ぷよよん』質問コーナーやカラオケ大会などのイベントも盛況でした。

【大会結果】●マスター：村田篤史（19歳・東京）●キング：亀山哲宏（17歳・愛知）●ナイト：平居智生（19歳・京都）●ポーン：真川　聖（21歳・三重）

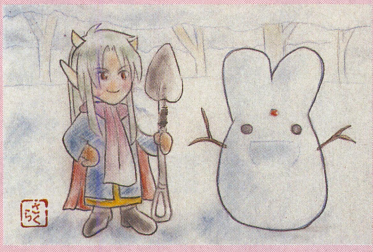
なお，東京ゲームショウ'99春に向けて，第三回AJPA杯が開催されるそうです。各地方での予選大会は2月中旬ごろからはじまる予定。詳細は来月告知します。



◀ドリームキャスト体験コーナーも終日満員



▲決勝戦は，大連鎖の真っ向勝負で決着。見ごたえ十分でした


▲【熊本市・さくら】お初ですね，どうぞよろしく。ユキバンクル，いいよね



◀【岐阜県可児市・七樹　諒】掲載が遅くてゴメン。ウィッチ派、最近減少？


◀【京都市・渡瀬右京】約1年ぶりですか？　ドリームキャスト買ってください



◀【高知県加美郡・桜　優希】お初ありがとう。初心者でも熱烈歓迎ですよ


◀【千葉県柏市・鈴木有人】なんか好きです、こんな絵。童話の挿画みたい



◀【神奈川県綾瀬市・もんぢゃ部隊】おひさしぶり。極小は疲れるよ～、マジで



◀【神奈川県大和市・諏佐陽子】あ、たしかに。翼の色が赤から緑になってる



▲【東京都世田谷区・蒼霧羅夢】こちらも遅くて謝罪。ルルー特集になったなぁ

Game Music

今月の新作

メディアファクトリーが新レーベル「プレイヤーズプラネット」を設立。これまでの「ポケモン」シリーズのように，サウンド&付属品ともに安価で充実したものをリリースしていくようだ。今後の展開に期待したい。

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉
●ビートマニア 3rd MIX complete（コナミ／キングレコード）
【12月第3週】37位／8,990枚→【12月第4週】53位／5,730枚→
【1月第1・2週】86位／5,600枚→【1月第3週】87位／3,560枚→
【1月第4週】96位／3,080枚
●ポケモン♪ベストコレクション（メディアファクトリー）
【1月第1・2週】20位／29,400枚→【1月第3週】17位／26,570枚→
【1月第4週】11位／27,590枚
〈シングル〉
●Depend on you／浜崎あゆみ（avex）
【12月第3週】6位／36,840枚→【12月第4週】12位／29,610枚→
【1月第1・2週】17位／28,440枚→【1月第3週】24位／12,150枚→
【1月第4週】26位／10,270枚
●ローリング・ジェット・サンダー／ザ・ハイロウズ（キティ・エンタープライズ）
【12月第3週】27位／14,980枚→【12月第4週】67位／6,720枚→
【1月第1・2週】85位／2,810枚
●Dreamcast／湯川専務（日本コロムビア）
【12月第3週】55位／5,030枚→【12月第4週】60位／4,050枚
●風といっしょに／小林幸子（メディアファクトリー）
【12月第3週】69位／3,770枚→【12月第4週】73位／3,270枚→
【1月第1・2週】60位／7,130枚→【1月第3週】65位／4,120枚
●WHITE ALBUM（キングレコード）
【1月第1・2週】55位／7,380枚
●夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～（ビクターエンタテインメント）
【1月第1・2週】91位／4,410枚→【1月第3週】98位／2,470枚→
【1月第4週】86位／2,360枚

（オリコン調べ／枚数は推定）

Topics 「NEO・GEO DJ Station Live'99」開催

SNKゲームの人気キャラクター&声優がくり広げるライブ・イベントが，今年も開催される。詳細は下記のとおり。
●日時：東京・3月13日（土）開場17：30／開演18：30
　　　　3月14日（日）開場17：00／開演18：00
　　大阪・3月21日（日）開場18：00／開演19：00
●場所：東京・新宿ルミネホール／大阪・Zepp Osaka
●入場料：4,725円（税込）オールスタンディング
●チケット販売（2月10日より前売り開始）：東京・SDFインテグレーション（☎03-5647-8920）／大阪・HIP大阪（☎06-6362-7301）ほか，チケットぴあ，チケットセゾン，CNプレイガイド，ローソンチケットの各プレイガイドにて

Topics 『パワーストーン』がアニメに

カプコンの新作『パワーストーン』がアニメ化される。声優・ストーリーの詳細などはまだ不明だが，アニメ制作にスタジオぴえろ，音楽制作にavexと，製作陣はかなり豪華。TBS系列にて，4月3日より毎週土曜の17：00～17：30に放送予定だ。ちなみに『パワーストーン』公式サイトも開設中（http://www.powerstone.com）。

CD



SNKキャラクターズサウンズコレクション Vol.10 シェルミー
2/3 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,529円（税込） ■CD PCCB-00357
■題材：『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ（SNK）
シェルミーの関連楽曲と，彼女が見た，あるバーの風景というシチュエーションで展開する語り4編を収録。



悠久幻想曲アンサンブル　ドラマCD Vol.1
2/3 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込） ■CD PCCB-00356
■題材：悠久幻想曲アンサンブル（メディアワークス）
演劇コンクール（の賞金）をめぐっての騒動を描くドラマ。ひさびさの「裏ドラナイト」も楽しめる。



From The Bests…／金月真美
2/5 ■コナミ／キングレコード ■3,059円（税込） ■CD KICA-7945
■題材：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
『ときメモ』ソングやオリジナル曲など，これまでに発売されたCDから15曲を収録。初回特典は8曲入りのライブCD。



エクソダスギルティー　オリジナルサウンドトラック
2/5 ■マリン・エンタテインメント ■2,800円（税込） ■CD MMCM-5006
■題材：エクソダスギルティー（イマディオ）
PS版『エクソダスギルティー』のサウンドを完全収録。外伝ストーリーを掲載したブックレットつき。



サクラ大戦2　ドラマCDシリーズ　青い鳥（太正十四年秋公演）
2/10 ■テイチク ■3,000円（税込） ■CD TECD-30429
■題材：サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）
レニとアイリスの主演で贈る『サクラ2』ドラマCDシリーズ最終巻。「少年レッド」もついに解決編を迎える。



サウンドピクチャーボックス「ミュウツーの誕生」
2/12 ■メディアファクトリー ■3,200円 ■CD ZMCP-596
■題材：ポケットモンスター（任天堂）
ラジオドラマ「ミュウツーの誕生」&映画サントラを収録したCDと，60ページのカラー・ブックレットがセットに。



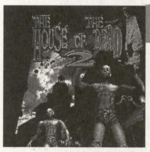
ファイティングレイヤー　オリジナルサウンドトラックス
2/17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,890円（税込） ■CD PCCB-00358
■題材：ファイティングレイヤー（アリカ）
20曲のオリジナル・サウンドと，加藤鉄雄のアレンジ・テーマを収録。24ページのカラー・ブックレット＋楽譜つき。



R-TYPEΔ　オリジナルサウンドトラックス
2/17 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,890円（税込） ■CD PCCB-00359
■題材：R-TYPEΔ（アイレムソフトウェアエンジニアリング）
オリジナル楽曲だけでなく，『Δ』の世界観を表現した書き起こしイメージ・サウンドなども収録している。



バンジョーとカズーイの大冒険　オリジナルサウンドトラック
2/17 ■ポニーキャニオン ■2,427円 ■CD PCCG-00486
■題材：バンジョーとカズーイの大冒険（任天堂）
ゲームの全サウンドと，作曲者による2曲のオーケストラ・アレンジを収録。初回分にはジグソーパズルつき。



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2　オリジナルサウンドトラック
2/17 ■マーベラスエンターテイメント ■2,310円（税込） ■CD MJCA-00042
■題材：ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（セガ）
16曲のオリジナル・サウンドにS.E.トラックをプラス。ステージ2の曲は，前作のアレンジとしても楽しめる。



バトルアスリーテス大運動会GTO　オリジナルサウンドトラック
2/17 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,548円（税込） ■CD FSCA-10076
■題材：バトルアスリーテス大運動会GTO（インクリメントP）
夏樹リオの作詞・ボーカルによる新曲などを含むオリジナル・サウンド集。スペシャル・トレカがもらえるクイズも。



Nothing Without You／鈴木あみ

2/17 ■SMEJ Associated Records ■1,223円（税込） ■CD AICT-1039
■題材：モンスターファーム2（テクモ）

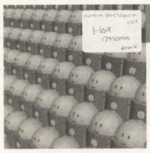
鈴木あみの5thシングルである『モンスターファーム2』のCM曲。ゲームで使えば特別なモンスターが生まれる？



ギャラクティックストーム～瞳の記憶～

2/20 ■ZUNTATAレコード ■2,550円（税込） ■CD ZTTL-0035
■題材：ギャラクティックストーム（タイトー）

OGR＆堀内耕太郎が，全楽曲をアレンジ。「PROTMIND」「電脳皇帝」は，それぞれ2バージョンを収録している。



ZUNTATA RARE SELECTION Vol.5 HOT MENU

2/20 ■ZUNTATAレコード ■2,550円（税込） ■CD ZTTL-0036
■題材：サイバーステラ，アンダーファイア，クレセントテイル，バブルボブルアニバーサリー（タイトー）

Karu.の未CD化曲を一挙に収録。通信カラオケにて配信されたゲームのサウンドも聴ける，タイトルどおりレアな1枚。



ジョジョの奇妙な冒険 オリジナル・サウンドトラック

2/20 ■セルピュータ ■2,100円（税込） ■CD CPCA-1022
■題材：ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）

原作の世界観を踏襲しつつカプコン・サウンドの特色を盛りこんだBGM全曲と，SE＆ボイスを収録。計52トラック。



トリッキースライダーズ オリジナル・サウンドトラック

2/20 ■セルピュータ ■1,890円（税込） ■CD CPCA-1021
■題材：トリッキースライダーズ（カプコン）

『ブレスオブファイアIII』『バイオハザード2』それぞれの作曲者による17曲を収録。2,000枚の限定生産。



なないろDREAMS 虹色町の奇跡 ドラマアルバム

2/20 ■セルピュータ ■2,520円（税込） ■CD CPCA-1020（2枚組）
■題材：クイズなないろDREAMS～虹色町の奇跡（カプコン）

ラジオ放送時にカットされた20分以上のシーンを含むドラマCD。8cmシングル，脚本入りブックレットなどの特典も。



サンパギータ ザ・ドラマCD

2/20 ■SPE・ビジュアルワークス ■2,548円（税込） ■CD SVWC-7018
■題材：サンパギータ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

声優，シナリオなどゲームと同じスタッフを迎えてのドラマCD第3弾。ラジオ放送分に新パートを加えた完全版。



ポポロクロイス物語 ヴォーカル・コレクション

2/20 ■SPE・ビジュアルワークス ■3,059円（税込） ■CD SVWC-7027
■題材：ポポロクロイス物語（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

アニメの劇中にミュージカル仕立てで展開する数々のソングを，キャラクターからのメッセージとともに楽しめる。

センチメンタルジャーニー ファイナルキャラクターコレクションシリーズ

2/21 ■バンダイミュージックエンタテインメント ■各1,100円（税込）
■題材：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）

昨年末に12枚組のボックス仕様で登場したシングルCDの単体売り版。ボックス版についていた封入特典は付属しないが，そのぶん単価が安くなった。

①遠藤晶 Resolution APDM-5047


②松岡千恵 風にのせたラヴ・ソング APDM-5048


③七瀬優 天使の贈り物 APDM-5049


④杉原真奈美 翼を広げて APDM-5050


⑤森井夏穂 あかるくいこうよ APDM-5051


⑥綾崎若菜 夢・幻・想 APDM-5052


⑦山本るりか Pure Blue APDM-5053


⑧星野明日香 Ground Cherry～魔法の実～ APDM-5054


⑨保坂美由紀 一瞬の永遠 APDM-5055


⑩永倉えみる Wonderland APDM-5056


⑪安達妙子 幼なじみ APDM-5057

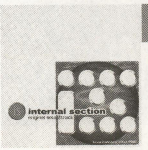

⑫沢渡ほのか My Little Wish APDM-5058




リフレインラブ2 オリジナル・サウンドトラック

2/21 ■バンダイミュージックエンタテインメント ■3,300円（税込） ■CD APDM-9010（2枚組）
■題材：リフレインラブ2（リバーヒルソフト）

オリジナル・サウンド，オープニング＆エンディングのアルバム・バージョンなど，60曲以上の楽曲を収録。



イズ～インターナル・セクション オリジナル・サウンドトラック

2/21 ■デジキューブ ■1,942円 ■CD SSCX-10027
■題材：イズ～インターナル・セクション（スクウェア）

スクウェアの新作シューティングのサウンド集。細江慎二による23曲のテクノ・サウンドが展開する。



TVアニメーション「火魅子伝」 サウンドトラック

2/21 ■エアーズ ■3,059円（税込） ■CD AYCM-647
■題材：火魅子伝～恋解（博報堂）

テレビアニメ「火魅子伝」のBGMを収録。作曲は「ガサラキ」「スプリガン」の音楽を手がける蔵島邦明。



炎の女王（かぎろいのひめみこ）／忘れないで

2/21 ■エアーズ ■1,020円（税込） ■CDシングル AYDM-164
■題材：火魅子伝～恋解（博報堂）

ゲーム出演声優6人によるPS版『火魅子伝』のオープニング・テーマと，エンディング「忘れないで」をカップリング。



わくぷよダンジョン決定盤 オリジナル・サウンドトラック

2/24 ■テイチク ■2,600円（税込） ■CD TECD-26436
■題材：わくぷよダンジョン決定盤（コンパイル）

SS版で使用されたサウンドに，3月発売のPS版に収録される新曲がプラスされたオリジナル・サウンド集。



マール王国の人形姫～オリジナルヴォーカルアルバム～

2/24 ■ケイエスエス ■3,059円（税込） ■CD KLCA-2013
■題材：マール王国の人形姫（日本一ソフトウェア）

ゲーム内ソングを手がけたコンポーザーによる書き下ろし曲を，7人の声優が1曲ずつ歌うイメージ・ソング集。



Little Love Letters THIRD MAIL 緑ヶ丘高校 桜井ゆきえ

2/24 ■ビクターエンタテインメント ■1,575円（税込） ■CD VICL-60231
■題材：リトルラバーズ シーソーゲーム（NTT出版）

シリーズ第3弾は，川澄綾子演じる新キャラの桜井ゆきえ。キャラクター・ソング2曲，ミニドラマ，メッセージを収録。



ドラマCD DANCING BLADE かってに桃天使！～外伝～ 第一章

2/26 ■コナミ/キングレコード ■2,243円（税込） ■CD KICA-7951
■題材：『DANCING BLADE かってに桃天使！』シリーズ（コナミ）

ラジオ放送分＆未放送分の2とおりのドラマが楽しめる。桑島法子が案内役の新録トークには緒方恵美，白鳥由里が参加。



サウザンドアームズ オリジナルサウンドトラック＆リーディングストーリー

2/26 ■アトラス/キングレコード ■2,650円（税込） ■CD KICA-5023
■題材：サウザンドアームズ（アトラス）

PS版ゲームに使用された楽曲のサントラと，出演キャラクターたちが声でつづるストーリーを同時収録。



When There's a Will, There's a Way

2/26 ■NECインターチャネル/キングレコード ■1,407円（税込） ■CD KICA-5025
■題材：フェイバリットディア（NECインターチャネル）

メイン・キャラクターを演じる16人の声優が歌うオリジナル・ソング。16人それぞれからのメッセージ入り。



封神領域エルツヴァーユ オリジナルドラマ

2/26 ■エイジップミュージック ■2,854円（税込） ■CD AZCA-10017
■題材：封神領域エルツヴァーユ（ユークス）

キャラクターたちの生い立ちや，戦う理由などが語られる。奥井雅美が歌う挿入歌のドラマ・エディット・バージョンも。



封神領域エルツヴァーユ オリジナルサウンドトラック

2/26 ■エイジップミュージック ■2,854円（税込） ■CD AZCA-10018
■題材：封神領域エルツヴァーユ（ユークス）

オリジナル音源収録された同名ゲームのサウンドほか，ボーナス・トラックとしてSE，ボイスを収録。



バトルアスリーテス大運動会GTO　オリジナルドラマ

2/26
■エイジップミュージック　■2,854円（税込）　■CD AZCA-10019
■題材：バトルアスリーテス大運動会GTO（インクリメントP）

『大運動会』シリーズ最新作をもとにしたドラマCD。ボーナストラックとして声優たちのトーク・コーナーも。



恋の奇跡／千葉紗子

2/21
■ソニーレコード　■816円（税込）　■CDシングル SRDL-4585
■題材：めぐり愛して（ソニー・ミュージックエンタテインメント）

PSソフト『めぐり愛して』の主題歌と，そのインスト・バージョンをカップリング。



君がいてくれる／ピエトロ

'98.12/25
■SPE・ビジュアルワークス　■1,020円（税込）　■CDシングル SVWD-9010
■題材：ポポロクロイス物語（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

ゲームのテーマソング「ピエトロの旅立ち」を，アニメ化にあたってアレンジ。ナルシア＆カイのテーマも収録。



ポポロクロイス物語　アニメーション・サウンドトラック

'98.12/25
■SPE・ビジュアルワークス　■3,059円（税込）　■CD SVWC-7014
■題材：ポポロクロイス物語（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

テーマソングと，フル・オーケストラで展開するアニメ・サウンドを収録。子どもから大人まで楽しめる。



止まらないで／ウインズ

1/8
■エイジップミュージック　■1,020円（税込）　■CDシングル AZDS-10003
■題材：モンスターコンプリートワールド（アイディア・ファクトリー）

関西で活躍中の「ウインズ」による，『モンスターコンプリートワールド』のオープニング＆エンディング・テーマ。



いつか，重なりあう未来（あした）へ／Skr@tch

1/21
■ソニーレコード　■1,020円（税込）　■CDシングル SRDL-4592
■題材：いつか，重なりあう未来へ（ソニー・ミュージックエンタテインメント）

同名PSソフトのテーマソングを収録。アイドル・グループ「くらぶ・ちゃぱらっち」より選ばれた3人が歌う。



魔女っ子大作戦 Special Song Collection

1/21
■日本コロムビア　■2,625円（税込）　■CD COCX-30267
■題材：魔女っ子大作戦（バンプレスト）

なつかしの魔女っ子アニメソングをメインに，PS版『魔女っ子大作戦』テーマ曲のボーカル・バージョンなどを収録。



マール王国の人形姫　オリジナルサウンドトラック

1/22
■エイジップミュージック　■2,854円（税込）　■CD AZCA-10015
■題材：マール王国の人形姫（日本一ソフトウェア）

ゲーム・サウンドと，ゲーム中に流れる10曲以上のソングを完全収録。楽曲は佐藤天平の手によるもの。



センチメンタルグラフティ　DJ☆CD～帰ってきたセンチメンタルナイト③～

1/23
■ムービック　■3,500円　■CD MACM-1035（2枚組）
■題材：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）

ラジオ番組のトーク・コーナーのうち「A組②編」「B組②編」を，ディレクターズ・カット版にて収録。



センチメンタルグラフティ　DJ☆CD～帰ってきたセンチメンタルナイト④～

1/23
■ムービック　■3,500円　■CD MACM-1036（2枚組）
■題材：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）

「C組②編」「D組②編」を収録。シリーズ全巻購入特典は，番組の第1回＆最終回が収録されたスペシャルCD。



ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」Vol.3

1/23
■ムービック　■2,800円　■CD MACM-1028
■題材：テイルズ オブ デスティニー（ナムコ）

ゲームに忠実なストーリー展開で贈る，ドラマCD第3弾。「地上編」の最終巻となる。



F-ZERO X　ギター・アレンジ・エディション

1/27
■プレイヤーズプラネット　■2,800円　■CD ZMCX-101
■題材：F-ZERO X（任天堂）

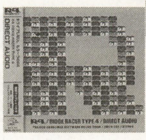
日本の著名ミュージシャンたちによる，ハイ・スピードなギター・セッションを堪能できるアレンジ・アルバム。



ゼルダの伝説～時のオカリナ　ハイラル・シンフォニー

1/27
■プレイヤーズプラネット　■3,000円　■CD ZMCX-102
■題材：「ゼルダの伝説」シリーズ（任天堂）

アレンジ楽曲「ハイラル・シンフォニー」「オカリナ組曲」ほか，過去のシリーズのサウンドも楽しめる。



R4／RIDGE RACER TYPE4　ダイレクト・オーディオ

1/27
■プレイヤーズプラネット　■2,500円　■CD ZMCX-103
■題材：R4～リッジレーサーTYPE4（ナムコ）

『R4』のサウンドをフル・アレンジ収録。特製カラー・ブックレットには，作曲者からのコメントなどを掲載。



ウィザーズハーモニーR　ヴォーカル＆ショートドラマCD

1/27
■ケイエスエス　■3,059円（税込）　■CD KLCA-2012
■題材：ウィザーズハーモニーR（アークシステムワークス）

イメージ・ソング，ドラマ，トーク・コーナーなど，キャラクター＆声優を前面に押し出した企画CD。



PURE SNOW／佐々木ゆう子

1/27
■パイオニアLDC　■1,020円（税込）　■CDシングル PIDL-1258
■題材：火魅子伝～恋解（博報堂）

PS版の主題歌かつテレビアニメのオープニング・テーマである「PURE SNOW」を，2バージョンで収録。



センチメンタルグラフティX～想い出は永遠に…～

1/30
■ムービック　■3,800円　■CD MACM-1032（2枚組）
■題材：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）

12人総出演のドラマと「フリートーク☆ファイナルスペシャル」を，それぞれディスク1枚ずつでたっぷり収録。



ドラマCD「ファーストKiss☆物語」Vol.2　コレクション オブ ショートエピソーズ

1/30
■ムービック　■2,800円　■CD MACM-1030
■題材：ファーストKiss☆物語（ヒューネックス）

一部CDバージョンで収録されたラジオドラマに，4話の新録ドラマと，ボーナス・トラックのラジオCMをプラス。



ゼストCDブック Vol.6　エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師2

1/下
■ゼスト　■2,800円　■CD ZTCG-006
■題材：エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師2（ガスト）

学校に泥棒が現れ，寮生に疑いがかけられた。そのひとりであるアイゼルはエリーとふたりで泥棒を捕まえようとする。

VIDEO & LD



ミュウツーの逆襲

2/12
■小学館／メディアファクトリー　■3,800円　■VHS ZMVS-502　■70分
■題材：ポケットモンスター（任天堂）

昨年公開された劇場版アニメをビデオ化。最強のポケモントレーナーにして最強のポケモン，ミュウツーの目的とは？



ツインビーPARADISE Vol.1「ヴィーナスの微笑み」

2/25
■TDKコア　■5,800円　■VHS TDVB-02／LD TDLB-02　■30分
■題材：『ツインビー』シリーズ（コナミ）

UFOの残骸から，宇宙人の赤ちゃんを発見したライトとパステル。親を捜すべく，ツインビーチームは金星へと向かう。



スターライトスクランブル恋愛候補生 2nd TRIAL「気がつけば…おたずね者ォ!?」

2/26
■ケイエスエス　■5,800円　■VHS KSVA-23520／LD KSLA-23520　■30分
■題材：スターライトスクランブル恋愛候補生（ケイエスエス）

分校訓練艦内でのスパイ疑惑，めぐみたちがはじめて目の当たりにする本当の戦争と，シリアスな展開を見せる第2巻。



OVA　卒業M～オレ達のカーニバル～ 前編

1/21
■日本コロムビア　■5,000円　■VHS COVC-6276　■30分
■題材：卒業M～生徒会長の華麗なる陰謀（イースリースタッフ）

生徒会長から，誠龍高校文化祭での舞台企画を行なうよう言い渡された「M」たち。断る彼らだが……？

新作発売予定表DataBase

DataBase Windowsシリーズ新作発売予定表

『信長の野望・烈風伝』は，発売日が2月19日へ延期になっている。アンバランスは，タイトーのアーケード・ゲーム『サイキックフォース2012』『電車でGO！2 高速編』を移植。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1／Windows95対応				
未定	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	楽しい詰碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
▼Windows95対応				
2月12日	FALCON 4.0(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	9,300円
3月予定	ハイパー日本むかしばなしVol. 1	エンターテインメント	ありがた屋	7,800円
春頃予定	ONLINE PARLOR倶楽部 (オンライン専用)	パチンコ	I.S.C.	未定
	電車でGO！スペシャルパッケージ マスコン付(3D)	SLG	アンバランス	14,800円
	電車でGO！ スペシャルパッケージ(3D)	SLG	アンバランス	8,800円
99年予定	(タイトル未定)	RPG	日本アプリケーション	未定
未定	すぷーきぃ！	SLG+RPG	ANJIN	9,800円
	おりがみ(仮)	教養	ありがた屋	未定
	ジャングルマスター2	SLG	ありがた屋	9,700円
	神経衰弱(仮)	パズル	ありがた屋	未定
	パニック＆レスキュー～蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	SF3Dシューティングゲーム(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	シミュレーションゲーム(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	SUPER CRAFTシリーズ Vol. 1 (仮)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	3Dロールプレイングゲーム(仮)	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集2(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集3(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集4(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	ロールプレイングゲーム(仮)	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーIII	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーIV	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーV	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーVI	AVG	サイレンス	7,800円
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	12,800円
	呉 清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	小林千寿「にこにこ入段コース」一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	楽しい詰碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	沈黙の艦隊2(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	平成雀士録2～放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	6,800円
	激闘！日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	日露戦争	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	社交辞令(仮)	SLG	日本アプリケーション	未定
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	GUARDIANS :AGENTS OF JUSTICE(マ)	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	未定
▼Windows95／Windows98対応				
98年12月18日	ヨーロピアン エアー ウォー 日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
98年12月25日	★WCW NITRO(マ)	プロレス	マイクロマウス	オープン価格
98年12月27日	デスクトップキャラクター ペプシマン Newバージョン	アクセサリー	オルセン	1,200円
1月29日	★SPEC OPS PRO PACK(マ)	データ集	マイクロマウス	オープン価格
2月9日	★Via Voice 鉄腕アトム	アクセサリー	オルセン	4,200円
2月12日	★Rainbow Six Mission Pack :Eagle Watch(マ)	データ集	マイクロマウス	オープン価格
2月19日	★WEST FRONT(マ)	SLG	マイクロマウス	9,800円
2月24日	ダークアイズ(オンライン専用)	RPG	ネクステック	8,800円
2月26日	★パズルワールド～シグマ・ゲーム・センセーション for Windows95/98 Vol. 5	オムニバス	シグマ	1,500円
2月下旬	★デスクトップミュージック「ショパン」	アクセサリー	オルセン	1,200円
	★デスクトップミュージック「チャイコフスキー」	アクセサリー	オルセン	1,200円
	★デスクトップミュージック「モーツァルト」	アクセサリー	オルセン	1,200円
2月予定	★テュロック2	3Dアクション	アクレイムジャパン	未定
	★コーリン・マクレー ラリー(マ)	レーシング	イマジニア	9,800円
	★TOCA 2 REVDRIVE(マ)	レーシング	イマジニア	未定
	★M.I.A.(マ)	シューティング	ズー	3,400円
	スタークラフト完全日本語版	SLG	ソース	9,800円
	★SiN 公式追加パック	データ集	ピーアンドエー	未定
3月3日	★彼氏彼女の事情 デスクトップアクセサリー集	アクセサリー	ガイナックス	5,800円
3月5日	ベストプレープロ野球	野球SLG	アスキー	9,500円
	シムシティ3000日本語版	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	9,800円
	太閤立志伝III	SLG+RPG	コーエー	9,800円
	F-16 Aggressor(マ)	レーシング	ピーアンドエー	7,800円
3月6日	ディスクステーション22号〈春号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉 980円
3月12日	★馬なり1ハロン劇場98	競馬SLG	ボーステック	6,800円
3月13日	★お台場でゴルフ	ゴルフ	トワイライトエクスプレス	未定
3月16日	KKND 2 クロスファイヤー	SLG	アイジーエス	9,800円
3月20日	★サイでコロコロAQUIちゃん	アクセサリー	SME・インターメディア	1,800円
3月上旬	★アートディンクベストチョイス AIII～A列車で行こう3	SLG	アートディンク	5,800円
	パワードール3	SLG	工画堂スタジオ	未定
	カルマ	アクションRPG	スターフィッシュ	7,800円
	発車よし！阪急京都線	SLG	阪急電鉄	4,800円
3月下旬	リトルウィッチパルフェ	AVG	工画堂スタジオ	未定
3月予定	★DAIKATANA	未定	アイドス・インタラクティブ	未定
	ジェットストリーム for Direct3D(仮)	フライトSLG	アクアシステム	6,800円
	女神異聞録～ペルソナ	RPG	アスキー	8,800円
	★サイキックフォース2012(3D)	対戦格闘	アンバランス	未定
	★電車でGO！2 高速編	SLG	アンバランス	未定
	レクイエム完全日本語版	3Dアクション	イマジニア	未定
	GAME LAND(仮)	未定	エム・エス・ディ・ジャパン	980円
	約束の絆	SLG	コーエー	9,800円
	★(タイトル未定)	アクセサリー	翔泳社	未定
	サクラ大戦 Windows版	SLG	セガ	未定
	★日本海軍機集	データ集	ぺんぎんワークス	未定
	日本山歩シリーズ 九州II編	エンターテインメント	山と溪谷社／NECインターチャネル	5,800円
	日本山歩シリーズ 四国編	エンターテインメント	山と溪谷社／NECインターチャネル	5,800円
4月中旬	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
4月下旬	★アートディンクベストチョイス ルナティックドーンII	RPG	アートディンク	5,800円
	★キングスクエスト マスクオブエターニティー 完全日本語版	RPG	イマジニア	9,800円
	Fancire	SLG	AICスピリッツ	未定
	ファイブ・ジェネレーションズ	SLG	マスターピース	未定
4月予定	★デスクトップキャラクター ストレイシープ	アクセサリー	オルセン	1,200円
	戦国美少女絵巻 空を斬る!! ～春風の章	RPG	TGL	8,800円
	★日本陸軍機集	データ集	ぺんぎんワークス	未定
	★PEOPLE'S GENERAL(マ)	SLG	メディアクエスト	8,800円
5月予定	学研マルチメディア図鑑「鳥」	図鑑	学習研究社	4,600円
	学研マルチメディア図鑑「両生・は虫類」	図鑑	学習研究社	4,600円
春頃予定	ルナティックドーンIII	RPG	アートディンク	(予)12,800円
	電車でGO！	SLG	アンバランス	8,800円
	電車でGO！ 初回限定版(マスコン付)	SLG	アンバランス	14,800円
	F／A-18Eスーパーホーネット 完全日本語版	フライトSLG	イマジニア	未定
	シエラプロパイロット'99 完全日本語版(仮)	フライトSLG	イマジニア	未定
	ヒーローズ オブ マイト＆マジックIII 完全日本語版(仮)	SLG	イマジニア	未定
	ラリーチャンプ'99(仮)	レーシング	イマジニア	未定
	ワームス アルマゲドン(マ)	SLG	イマジニア	未定
	POP！(仮)	アクションパズル	エム・エス・ディ・ジャパン	未定
	ウルティマ:アセンション	RPG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	ダンジョンキーパー2	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	ファーストクイーン ～ザ ニューワールド	SLG	呉ソフトウェア工房	未定
	三國志Internet	SLG	コーエー	8,800円
	★戦士の決断 COMBAT FORCE	SLG	コーエー	(予)12,800円
	★ロイヤルブラッドII ～ディナール王国年代記	SLG	コーエー	9,800円
	サンバーン	AVG	サンテックジャパン	未定
	セガラリー2	レーシング	セガ	未定
	バルダーズゲート	アクションRPG	セガ	未定
	WANTED	3Dアクション	データウエスト	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	★ファミリー将棋	将棋	マグノリア	3,980円
	★ファミリー釣り〜フライフィッシング	フィッシング	マグノリア	4,980円
	★ファミリートランプ	カードゲーム	マグノリア	3,980円
	メック・コマンダー日本語版	SLG	メディアクエスト	9,800円
6月予定	★DUKE NUKEM FOREVER(マ)	3Dアクション	ピーアンドエー	未定
7月予定	日本山歩シリーズ　近畿Ⅰ編	エンターテインメント	山と溪谷社／NECインターチャネル	4,800円
	日本山歩シリーズ　近畿Ⅱ編	エンターテインメント	山と溪谷社／NECインターチャネル	5,800円
夏頃予定	ボーイ・ミーツ・ボーイ〜夏の決心	AVG	アイマジック	未定
	★(タイトル未定)	未定	翔泳社	未定
	DIABLOⅡ正規輸入版(マ)	RPG	ソース	9,800円
	FT(仮)	SLG+RPG	バロック	未定
10月予定	日本山歩シリーズ　関東Ⅱ編	エンターテインメント	山と溪谷社／NECインターチャネル	4,800円
	日本山歩シリーズ　中国編	エンターテインメント	山と溪谷社／NECインターチャネル	6,800円
	日本山歩シリーズ　中部Ⅲ編	エンターテインメント	山と溪谷社／NECインターチャネル	4,800円
秋頃予定	メビウスリンク・リアル	SLG	アイマジック	未定
冬頃予定	MⅠタンク プラトーン2 完全日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	9,800円
99年予定	ナツキコウ	AVG	インクリメントP	(予) 7,800円
	アダルトピンボール 天国と地獄(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	ハイステークスオーナーズクラブ (オンライン専用)	競馬SLG	シャングリ・ラ	未定
	トキオマテンロウ2(仮)	SLG	竜[RON]	未定
未定	ストラトスフィアー完全日本語版	SLG	アイジーエス	9,800円
	ピンボール	ピンボール	アスキー	未定
	小学算数ドリル大臣5年	教育	アドウィン	12,000円
	小学算数ドリル大臣6年	教育	アドウィン	12,000円
	メモリアルゲームズ 太陽の神殿	AVG	アンバランス	未定
	メモリアルゲームズ　ロマンシア	ARPG	アンバランス	未定
	ヒロインドリーム	SLG	SPS	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	ネットキャラクター ペプシマン Newバージョン	アクセサリー	オルセン	4,200円
	ネットキャラクター　名探偵コナン	アクセサリー	オルセン	4,200円
	Silent Wail	SLG+RPG	サイベル	未定
	戦略プロ野球98年末版	野球SLG	システムソフト	9,800円
	ロボクラッシュ・パワード(仮)	SLG	システムソフト	9,800円
	グランツ	アクション	宝島社	2,980円
	イースⅡエターナル	アクションRPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説Ⅴ(仮)	RPG・	日本ファルコム	未定
	新・英雄伝説Ⅲ 白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	新・英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	パソコンであそぼう ダイヤブロック「でんしゃ」セット	データ集	パイオニアLDC	3,500円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行④ アフリカサバンナの動物たち・ヌーの大移動を追って(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行⑤ 沖縄の海 サンゴ礁の生きものたち(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	シグマ ゲーム・センセーション for WindowsCE2 Vol. 2	オムニバス	シグマ	1,500円

■発売中止が決定した作品……●DUNE2000〜砂の惑星(アクレイムジャパン)●ネットワークゲーム ビギナーズ(エム・エス・ディ・ジャパン)●ZERO ZONE(仮)(ココナッツジャパンエンターテイメント)●トレスパッサー日本語吹き替え版(エレクトロニック・アーツ・スクウェア)●WANTED!THE WESTERN PACK FOR QUAKEⅡ(ピーアンドエー)●血統王 for CE 血統からの攻略(エム・エス・ディ・ジャパン)
■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート(ショウエイシステム)未定●金高慎一郎・姓名学事典CE(ロディック)未定●ゴーディアン・ノット(イマジニア)未定●競馬伝説(ホロン)98年12月／価格未定→未定／価格未定●ドッチDEボール!(SPS)未定／価格未定●レジオナルパワーコレクション(コスモスコンピューター)未定●偽典・女神転生 東京黙示録(アスキー)1月→3月●最強の将棋(アンバランス)98年12月→98年12月11日●カウンター・ブロウ(スターフィッシュ)98年12月下旬→1月22日●実践パチンココンストラクション〜釘師になろう(スタジオぴえろ／G.A.M.)2月24日●Baldur's Gate(セガ)1月下旬→1月30日●"Sin"+"Sin"攻略本(ピーアンドエー)1月中旬→1月29日●AI将棋3 DELUXE(アイフォー)【発売元変更】●Dark Vengeance正規輸入版(ソース)98年12月下旬→1月22日●FREESPACE Bundle(ピーアンドエー)98年12月11日→1月14日●アルファ・ストライク(クレスト)98年12月中旬→1月14日●お父さんのための釣り〜渓流編(アンバランス)1月中旬→1月15日●シークエンス・パラディウム マニアキット(工画堂スタジオ)1月下旬→1月29日●デスクトップキャラクター鉄腕アトム(オルセン)98年11月13日→2月9日●就職万歳(亘香通商)98年12月上旬→98年12月12日●信長の野望・烈風伝(コーエー)1月29日→2月19日●クエスト・フォー・フェイム with エアロスミス(東芝EMI)【タイトル変更】

(マ)……日本語マニュアル付英語版／(3D)……3Dアクセラレータボード専用
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

来月は、低価格が魅力の『ショックプライス』シリーズ最新4タイトルが発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1／Windows95対応				
未定	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol. 1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ 「みけこちゃん、ふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉蛍之丞 「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
▼Windows3.1／Windows95／Windows98対応				
3月20日	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮)	画集	イマジニア	3,980円
3月20日	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮)	画集	イマジニア	3,980円
春頃予定	算数戦士ブラスター4	教育	ソース	未定
未定	新谷かおるCD-ROM画集 「新谷かおるILLUSTRATIONS」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
▼Windows95対応				
2月予定	ボムダビワールドVol. 3 こわくて こわくて もうたいへん	教育	メディアファクトリー	3,980円
未定	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
	ウルトラマンとさんすうドリル3. ひっ算(たし算とひき算)	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル4. かけ算と九九	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル5. 時刻・時間	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル6. 量と測定	教育	Spike	5,800円
▼Windows95／Windows98対応				
1月21日	ペーパーモデル スターウォーズvol. 1 〜新たなる希望より TIE FIGHTER & X-WING FIGHTER	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
2月24日	★ペーター佐藤 Hello!Kids	画集	アベエッチェボンボ	4,800円
2月25日	ジャストキッズ ももんがクラブ 3・4・5歳コース 3月号	教育	ジャストシステム	2,800円(通販)
	ジャストキッズ ももんがクラブ 6・7・8歳コース 3月号	教育	ジャストシステム	2,800円(通販)
2月予定	ペーパーモデル スターウォーズvol. 3 〜ジェダイの復讐より MILLENIUM FALCOM & IMPERIAL AT-ST	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	タワーキットCD「東京タワー」 〜東京電波ジャック(P)	データ集	オープンブック9003	2,900円
3月10日	★YUMI TANIMURA the complete databaserom	データベース	ソニー・ミュージックエンタテインメント	7,800円
3月12日	★星界の紋章イラストレーションズ	画集	ナインライブス	5,800円
3月15日	★Fly!(マ)	フライトSLG	ピーアンドエー	未定
3月20日	★ショックプライス500　囲碁	囲碁	SME・インターメディア	500円
	★ショックプライス500 クロスワードパズル	クロスワードパズル	SME・インターメディア	500円
	★ショックプライス500 すごろくファンタジー	ボードゲーム	SME・インターメディア	500円
	★ショックプライス500　ダイナマイト	アクション	SME・インターメディア	500円
	宇宙戦艦ヤマト Master Edition CD-ROM	データベース	NECインターチャネル	15,800円
3月25日	ジャストキッズ ももんがクラブ 3・4・5歳コース 4月号	教育	ジャストシステム	2,800円(通販)
	ジャストキッズ ももんがクラブ 6・7・8歳コース 4月号	教育	ジャストシステム	2,800円(通販)
3月下旬	ドラゴンマガジンROM-BOOK 魔術士オーフェン〜オーフェンで遊ぼう	エンターテインメント	角川書店	(予) 4,800円
春頃予定	ペーパーフィギュア スターウォーズvol. 4 ダース・ベイダー	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	ペーパーフィギュア スターウォーズvol. 5 ストームトルーパー	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	サイキックフォース2012 ジグソーパズルCD-ROM(仮)	パズル	増田屋コーポレーション	未定
未定	しのらうえあしりーず しのらぶっく	ツール	オラシオン	3,800円
	スタートレック オフィシャルファイル	データベース	トーメン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●スモッカの漢字の島ジパング(CAIメディア共同開発)未定●あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」(ガイナックス)未定→春頃●アニメ中学理科1年1分野Ver.2.0／2分野Ver.2.0(アドウィン)1月下旬→2月中旬●アニメ中学理科2年1分野Ver.2.0／2分野Ver.2.0(アドウィン)1月下旬→2月中旬●アニメ中学理科3年1分野Ver.2.0／2分野Ver.2.0(アドウィン)1月下旬→2月中旬●英語上達ビバリーヒルズ青春白書①／②／③(ソース)各9,800円→各6,800円●ミスⅡ〜ソウルブライター(ラビックス)98年12月中旬→1月●AI詰将棋 その5 黒鉄の巻(アイフォー)【発売元変更】●算数郎 九九なんて、ダイキライ!(テイチク)1月下旬→1月21日●ミスⅡ〜ソウルブライター(ラビックス)98年12月中旬→1月下旬●ジャストキッズ ももんがクラブ 3・4・5歳コース／6・7・8歳コース 12月号(ジャストシステム)98年11月30日→98年11月25日●ジャストキッズ ももんがクラブ 3・4・5歳コース／6・7・8歳コース 1月号(ジャストシステム)98年12月31日→98年12月25日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／(P)……PowerMacintosh専用
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月9日	デスクトップキャラクター 鉄腕アトム	アクセサリー	オルセン	1,200円
春頃予定	パチンコ(仮)	パチンコ	I.S.C.	未定
99年予定	STARCRAFT MAC版正規輸入版(マ)	SLG	ソース	オープン価格
未定	ロデムッチ	SLG	イタチョコシステム	3,500円
	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワードゲームⅡ	教育	eigo Media	9,950円
	囲碁(P)	囲碁	ネクストン	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●デスクトップゲーム ピンボールVol.1(オルセン)1月下旬→98年12月11日●デスクトップキャラクター ゴン太くん(オルセン)98年12月11日→1月24日●デスクトップキャラクター 名探偵コナン(オルセン)98年12月24日→未定

(P)……PowerMacintosh専用

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	時の伝説 〜フィアナの聖少女(○=)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

(=)……PC-9801/9821対応/(○)……CD-ROM

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

エニックスがPSで発売したダンスバトル・ゲーム『バストアムーブ』がアーケードに登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
2月予定	ガチャガチャンプ	オムニバス	コナミ
3月予定	★バストアムーブ	アクション	ナムコ/アトラス
	★人鳥流(じんちょうる)	アクション	日本システム
未定	ギガウィング	シューティング	カプコン/タクミコーポレーション
	パイロットキッズ	シューティング	彩京
	パチンコセクシーリアクション2	パチンコ	サミー
	★スーパーパズルボブル	パズル	タイトー
	武蔵巌流記	アクション	ビスコ
▼MVS			
春頃予定	キャプテントマディー	アクション	ビスコ
▼NAOMI			
未定	クレイジータクシー(仮)	レーシング	セガ
	デッドオアアライブ2	対戦格闘	テクモ
▼アレック64			
未定	テニス(仮)	テニス	ビスコ

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●GTIクラブ バーチャルギアバージョン(コナミ)未定●フレイムガンナー(ギャップス)98年12月24日→1月28日●てんこもりシューティング(ナムコ)98年12月下旬→98年12月25日●ガントレットレジェンド(SNK/アタリ)98年12月→98年12月18日●ダイナマイトベースボールNAOMI(セガ)98年12月→98年12月下旬●デイトナUSA2 パワーエディション(セガ)98年12月→98年12月下旬●バーチャストライカー2 VERSION'99(セガ)1月→1月上旬

★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

『ファイナルファンタジーVIII』のエンディング・テーマ「EYES ON ME」は,香港を中心に活躍しているアジアン・スター,フェイ・ウォンが歌っている。シングルCDは今月発売。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼アルバム			
2月27日	ドラマCD ファーストKiss☆物語 Vol. 3(仮)	ムービック	2,800円
3月1日	★ファイナルファンタジーVIII オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	3,689円
3月3日	★アンジェリーク Radioトーク I 〜炎と夢と,そして愛〜	コーエー	〈込〉2,800円
	★信長の野望 究極音盤	コーエー	〈込〉3,200円
	★トゥルー・ラブストーリー2 オリジナル・サウンドトラック(仮)	ピクチャーマジック	未定
	かきくけ喜久子のさしすせSonata(仮)	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	トゥルー・ラブストーリー2 オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉3,568円
	NEO・GEO DJステーション2 〜B.O.F.リターンズ	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	悠久幻想曲アンサンブル ドラマCD vol. 2	ポニーキャニオン/サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	★レーシングベスト(仮)	マーベラスエンターテイメント	未定
3月5日	★グラディウスIV〜復活 オリジナル・ゲーム・サントラ	コナミ/キングレコード	〈込〉2,243円
	★サイレント・ヒル オリジナルサウンドトラック	コナミ/キングレコード	〈込〉2,243円
	★フェイバリット・ディア オリジナルサウンドトラックス	NECインターチャネル/キングレコード	〈込〉2,854円
3月17日	★交響詩 アンジェリーク〜天空の鎮魂歌(レクイエム)	コーエー	〈込〉2,500円
	★約束の絆	コーエー	〈込〉3,000円
	スーパーヒーロー作戦 ボーカルコレクション	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,854円
	★Sonata オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉3,262円
	★小さな巨人ミクロマン オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
3月18日	★ギターフリークス オリジナル・ゲーム・サントラ(仮)	コナミ/キングレコード	〈込〉2,243円
3月21日	ゲームソフト「火魅子伝〜恋解」 サウンドトラック	エアーズ	2,913円
3月20日	★ポポロクロイス物語 アニメーション・サウンドトラック2	SPE・ビジュアルワークス	未定
	雪割りの花 ザ・ドラマCD	SPE・ビジュアルワークス	〈込〉2,548円
	★バイオハザード2 ドラマアルバム前編 〜シェリーその後〜(仮)	セルピュータ	〈込〉2,520円
	★パワーストーン オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	〈込〉2,100円
	Little Love Letters 4th MAIL 緑ヶ丘高校 松浦くるみ	ビクターエンタテインメント	1,500円
3月25日	★エクソダスギルティー CDドラマ	エニックス	〈込〉3,000円
	サクラ大戦2ドラマCDシリーズ オリジナル・サウンドトラック	テイチク	〈込〉3,000円
	ぷよぷよ〜ん オリジナル・サウンドトラック	テイチク	〈込〉3,000円
	★ぷよマン/田中勝己	テイチク	〈込〉1,800円
	YOUMEX ORIGINAL LIBRARY SERIES バーチャファイター・金田一少年の事件簿・闘魔鬼神伝ONI	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉2,039円
3月26日	★桃太郎伝説 ドラマCD Vol. 1	AMJ	〈込〉3,059円
	★フレンズ〜青春の輝き アコースティックアレンジバージョン	NECインターチャネル/キングレコード	〈込〉2,854円
3月26日	フレンズ〜青春の輝き オリジナル・サウンドトラック完全収録盤	NECインターチャネル/キングレコード	〈込〉2,548円
	★サイバーオーグ オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	未定
	★チョコボレーシング オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	未定
3月予定	★サイキックフォース2012	ZUNTATAレコード	未定
	★エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2 イメージボーカルアルバム	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	未定
	★Release Me/wonderful	ピクチャーマジック	未定
4月7日	★ゼルダの伝説〜時のオカリナ リアレンジバージョン	徳間ジャパン	〈込〉2,500円
4月21日	ゲームソフト「火魅子伝〜恋解」 キャラクターソング集	エアーズ	2,913円
	Little Love Letters 5th MAIL 緑ヶ丘高校 荻原なな	ビクターエンタテインメント	1,500円
	★サウンドノベルエボリューション1 弟切草−蘇生編− オリジナルサウンドトラック&アレンジ(仮)	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
4月23日	★桃太郎伝説 ドラマCD Vol. 2	AMJ	〈込〉3,059円
4月24日	★DJ☆CD テイルズ オブ デスティニー Vol. 1	ムービック	2,800円
	★ドラマCD 東京魔人学園退魔陣 Vol. 1	ムービック	2,800円
4月予定	★テイルズオブファンタジア オリジナル全集	ビクターエンタテインメント	未定
5月8日	★ドラマCD テイルズ オブ ファンタジア Vol. 1	ムービック	2,800円
5月21日	Little Love Letters 6th MAIL 緑ヶ丘高校 日向さゆり	ビクターエンタテインメント	1,500円
5月22日	★DJ☆CD テイルズ オブ デスティニー Vol. 2	ムービック	2,800円
5月28日	★聖少女艦隊バージンフリート オリジナルサウンドトラック	コナミ/キングレコード	〈込〉3,059円
5月29日	★ドラマCD テイルズ オブ デスティニー 天上編 Vol. 1	ムービック	2,800円
	★ドラマCD 東京魔人学園退魔陣 Vol. 2	ムービック	2,800円
5月予定	ガレリアンズ オリジナルサウンドトラック(仮)	ソニーレコード	未定
	テイルズ オブ ファンタジア アレンジアルバム(仮)	ビクターエンタテインメント	未定
春頃予定	オウガバトル Person of Lordly Caliber サウンドトラック集(仮)	データム・ポリスター	〈込〉3,675円
6月5日	★ドラマCD テイルズ オブ ファンタジア Vol. 2	ムービック	2,800円
6月21日	リトルラバーズ シーソーゲーム オリジナルサウンドトラック(仮)	ビクターエンタテインメント	未定
6月26日	★DJ☆CD テイルズ オブ デスティニー Vol. 3	ムービック	2,800円
	★ドラマCD 東京魔人学園退魔陣 Vol. 3	ムービック	2,800円
7月3日	★ドラマCD テイルズ オブ デスティニー 天上編 Vol. 2	ムービック	2,800円
7月10日	★ドラマCD テイルズ オブ ファンタジア Vol. 3	ムービック	2,800円
7月31日	★ドラマCD テイルズ オブ デスティニー 天上編 Vol. 3	ムービック	2,800円
99年予定	ハローキティのキューブでキュート オリジナルサウンドトラック	ワンダースピリッツ	〈込〉1,234円
未定	ザ・サウンド・オブ・グランツーリスモ	東芝EMI	〈込〉2,548円
	ブルースティンガー オリジナルサウンドトラック	日本コロムビア	〈込〉2,730円
	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO The day after	ピンクパイナップル	〈込〉3,059円
	ガイストフォース	マーベラスエンターテイメント	未定
	★セガラリー2 ドリームキャスト版オリジナルサウンドトラック(仮)	マーベラスエンターテイメント	未定
▼シングル			
2月24日	★EYES ON ME/フェイ・ウォン	東芝EMI	〈込〉1,020円
3月5日	★幸せのイメージ/藤崎詩織	コナミ/キングレコード	〈込〉1,020円
3月17日	「涼子のおしゃべりルーム」テーマ曲 「会いたかった…」	データム・ポリスター	〈込〉1,050円
3月25日	ウィザードリィ〜DIMGUIL 主題歌「月の微笑」/中森明菜	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉612円
未定	ブルースティンガー	日本コロムビア	〈込〉1,575円
▼ビデオ&LD			
3月20日	★ポポロクロイス物語 Vol. 1(VHS/LD)	SPE・ビジュアルワークス	〈込〉6,500円
3月25日	ツインビーPARADISE VOL. 2 「真夏の蜃気楼(そのままじゃん)」	TDKコア	5,800円
	★メルティランサー The Animation Vol. 1(VHS/LD)	バンダイビジュアル	5,800円
3月予定	スペクトラルフォース フェイズ2 ジグロード決戦	アイディアファクトリー	5,800円
4月21日	★ポポロクロイス物語 Vol. 2(VHS/LD)	SPE・ビジュアルワークス	〈込〉6,500円
4月23日	火魅子伝(VHS)	アミューズビデオ	5,700円
4月25日	ツインビーPARADISE VOL. 3 「悪よ復活せよ!」	TDKコア	5,800円
4月予定	★OVA 卒業M 下巻(仮)(VHS)	日本コロムビア	5,000円
5月21日	★ポポロクロイス物語 Vol. 3(VHS/LD)	SPE・ビジュアルワークス	〈込〉6,500円
春頃予定	★OVA SAMURAI SPIRITS 2 〜アスラ斬魔伝(仮)	エニックス	未定
	ときめきメモリアル(仮)	コナミ	未定
6月21日	★ポポロクロイス物語 Vol. 4(VHS/LD)	SPE・ビジュアルワークス	〈込〉6,500円
7月21日	★ポポロクロイス物語 Vol. 5(VHS/LD)	SPE・ビジュアルワークス	〈込〉6,500円
8月21日	★ポポロクロイス物語 Vol. 6(VHS/LD)	SPE・ビジュアルワークス	〈込〉6,500円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●電車で電車でGO!GO!GO!2000/LOVE特急こまち/ZUNTATA-J.A.M.(ZUNTATAレコード)3月

★……今月DataBaseに初登場した新作

改装中

ネットワークゲーム

対戦問屋

対戦上等

ネットワーク・ゲームの魅力をお伝えするべく，長期にわたって連載を重ねてきた対戦問屋が，新企画を掲げてリニューアルします！　今回はその告知のみですが，対戦ゲーム・ファンは必見です！　（文／林　秀人）

対戦問屋は読者参加型のページとして生まれ変わります!!

先月号において，創刊200号を達成したベーマガですが，一口に200号と言っても，年数に換算すれば16年と半年。いやはや，とてつもなく長い年月です。

そのあいだ，パソコン・ゲーム（以下PCゲーム）を取り巻く環境は大きく変化しました。家庭用ゲーム機全盛の時代となり，PCゲーム市場はかつてのような勢いを失いつつあるのが現状です。

しかし，変わらないことがひとつだけあります。それはベーマガが決してPCゲームを見捨てないということです。ベーマガは創刊以来ずっと，パソコンやPCゲームを愛する読者のみなさんと編集部が一丸となって支えてきた雑誌です。今後も，その方針が変更されることはないでしょう。

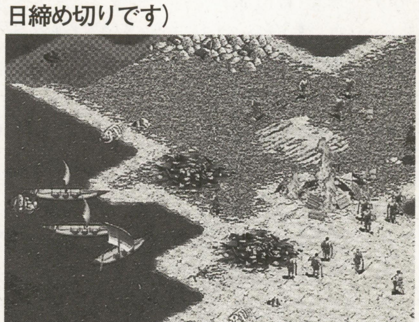
ということで，本コーナーも初心に立ち返り，読者のみなさんとともに歩んでいくページとして再スタートすることになりました。

具体的には，従来の「対戦問屋」で行なってきた対戦を，読者のみなさんと対戦したり，あるいは読者間で対戦していただいたりといった形式にする予定です。ときには，編集部vs制作者サイド，制作者サイドvs読者のようなバラエティーに富んだ内容も検討中です。

対戦方法は基本的にインターネットを使った通信対戦を想定していますが，将来的には，どこかに会場を用意してLANを使った大規模な大会なども開催できればと思っています。

ということで，このページでは，以下の内容を広く募集します。可能なかぎりリクエストにはお応えしますので，どしどしお便りくださいね。

- ●対戦してみたいゲームのタイトル（フリーソフト／市販ソフト問わず）
- ●SLG『マイクロソフト エイジ オブ エンパイア 拡張パック ライズ オブ ローマ』の対戦に参加希望の人（インターネットならびにICQ環境必須。こちらは2月28日締め切りです）



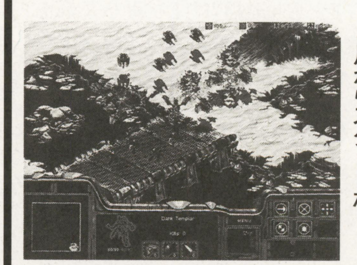
▲第1回は『ライズ オブ ローマ』の編集部予選を予定。勝者は5月号にて読者と激突！

※1　バトルネット・ホームページ（大会告知）：http://www.battle.net/ladder/bwtourney/introduction.html（なお，日本語版での参加は不可）

告知

BLIZZARD社主催の『BROOD WAR』大会が開催中！

BLIZZARD社の人気SLG『STARCRAFT』の拡張エキスパンション『BROOD WAR』を使用した大規模な大会が開催中です。くわしい内容はホームページ（※1）に掲載されていますが，上位入賞者には総額2万ドル以上の賞金も！　腕におぼえのある読者はぜひ，参加してみてください。



◀戦いはすでにはじまっているが，2ndシーズンは4月からスタートだ

目安箱

このページではお便りを募集しています。応募は，ハガキ・封書・Eメールなどなんでも結構ですが，『ライズ オブ ローマ』対戦希望のかたは，Eメールにてお願いします。

Mailto：rhh@alles.or.jp
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「対戦問屋」係

ベーマガ200号記念②
レスキュー隊＋αでお届けする Final ファイナル
(No.はレスキュー隊ナンバー)

No.4 ロッキー引本（引本高征）

レスキューAVGなどの原稿に追われていたころ高校生だった彼も，現在は妻とふたりの娘に囲まれ，病院に勤務。現在は，スキルアップのため，大学院への道を思案中。

トゲトゲの皮ジャンも今では，白衣に!!

ハロハロハロハロハロッキー！　ロッキー引本です。ベーマガ祝200号!!　このたびは，お世話になったベーマガがなんと200号を迎えたとのことで，ひさしぶりに筆(Macintosh PlusのKeyboardですが）を執りました。学生服を着て仕事をしていたあの当時が非常になつかしく思われます。

ゲームばかりだったあのころの日々は，現在では良い思い出となり，良い夫・良い父として，社会生活を営んでおります。とはいえ，先日，娘のためにおもちゃ屋を訪れたさい，ドリームキャストを購入してしまい，良い夫・父から青色のハリネズミに変身する一面は残っているようです。

No.8 青木　聡

本誌では「レスキューAVG＆RPG」などを担当。その後，フリーライターを経て，仲間と㈲メインステイブルを設立。現在もゲーム書籍の執筆にいそしんでいる。

ベーマガが僕の人生を狂わせた!?

みなさんご無沙汰してます。レスキュー隊No.8の青木　聡です（←この前フリって懐かしいなぁ・笑)。ついにベーマガも通巻200号を突破されたそうで，編集部ならびにスタッフのみなさま，ホントにおめでとうございます。僕がはじめてベーマガ編集部を訪れたのが中学2年生のとき。あれから12年もたっているなんて，ウソみたいな話ですが，まさかあの日の出会いがきっかけとなって，その後も自分がライターの道に進むことになろうとは……人間ってのはわからないもんです（笑)。何はともあれ，僕にとっては原点とも言うべきベーマガ。つぎは300号目指して頑張ってください！

No.11 石井弘一

当時は「チャレンジ！PCエンジン」などを担当。その後㈱ディー・クルーズを設立。ゲーム会社を作ると意気込んでベーマガを去ったが，3年たった今の年収は3万とか？

初代情報局長である!!

ゲーム制作側に身を置くようになって3年，そのあいだに業界のいろんな人と会ってきましたが，結構ベーマガ読者って，業界人に多いんですよね。とくにプログラム・コーナーに投稿していたというプログラマーさんが多いのには驚きました。ある種，登竜門なのかな？　ウチも随時プログラマーを募集しているので，よかったら石井宛になんか送ってください。もちろんサンプルは「Cでお願いします」って感じですか？

そうそう，ベーマガ3大迷宮入り別冊のひとつ「バトルofストII」の優勝者についてもよく聞かれるんですよ。当事者なんで結果は知っているけど……。山下さぁん！

No.21 鹿島五郎（解せないクン）

対戦格闘ゲームの火付け役『ストリートファイターII』の攻略担当として助っ人参戦。今では温泉旅行のみ参戦して，新人からは「誰あの人」的な目で見られているらしい。

もう柵は壊しません

初代『ストII』が出てから，早10年……。当時は『ストII』の新作が出るたびに給料はたいて基板を購入して，友人とともに徹夜でプレイしたもんです。ここ数年は対戦ゲームから離れていたんですけど，ひさびさに燃える対戦ゲームに遭遇。それはセガの『電脳戦機バーチャロン～オラトリオ・タングラム』。3D軸上に展開される選択肢の多さは，2D格闘ゲームにはない奥の深さがある。解せないのはこんないい素材があるのに，ベントスタッフで攻略本化してくれないこと。みんなベントが攻略本作ってくれたら買うでしょ？　バルバドス担当しますから，やりましょーよ山下さぁん！

No.22 久保田裕之

「物書きからはもう足を洗ったよ」と言っているが，そのわりには自分の弟子であった千歳秋吉の活躍がうらやましくて仕方ないとか。はたして復活の日はくるのか？

これが(たぶん)最後のレスキューです

『ザナドゥ』(Win版）で「いつまでたってもレベル1に行けない」人が多いとか。ということでレスキュー隊，再び出動！

と，勇ましく挑んでみたけど……アレ？たしかに私がやっても同じだなぁ。X1版では下に落ちつづけるだけでよかったのに。ははーん，アソコでループさせられているんだな。ということで悩んでいる全国のみなさん，落ちたら「足元の地形」に注意して歩くべし。するとホラ，どこかで不自然な変化が……。あとは試行錯誤してみよう。

これでよし。想い出話でも書くべきなんだろうけど，読者のみなさんに報いることこそ我が本懐。それでは，また会う日まで！

No.23 板場利光

「GI選ばせていただきます」などを担当。本誌「レスキュー！COMPUTER GAME」の最後の担当者でもある。現在は㈱スタジオベントスタッフに所属。

読みはじめたのは25号から

僕がベーマガと出会ったのは，スーパーソフトマガジンが別冊付録だった1984年のこと。プログラム・コーナーのゲームを必死に打ちこみ，アーケード・ゲームの記事や山下さんのチャレ・アベなどを読んで，僕はコンピュータ・ゲームのとりこになりました。また，ベーマガでレスキュー隊の応募がなかったら，おそらく現在の仕事についてはいなかったと思います。僕にコンピュータ・ゲームの楽しさを教え，導いてくれたベーマガが，これからも，ひとりでも多くの人にコンピュータ・ゲームの楽しさを伝える雑誌でありますように。心から応援しています。がんばってください。

No.12　倉元一浩

かつてはレスキュー隊2期生として，本誌をサポート。現在はベーマガ出身者のなかでは異例の競馬カメラマン＆ライターとして活動中。しかし馬券はサッパリとか……。

個性的なレスキュー隊の面々との思い出

まずは，200号突破おめでとうございます。僕がはじめてベーマガ編集部を訪れてから10年以上の月日がたったなんて，時の流れは早いもんですね。目を閉じればいろいろとなつかしい記憶が甦ってきます。レスキュー隊きっての過激派・南が電波ビル内をスケボーで爆走して影さんに怒られていたこと。ロッキー引本のパシリ的存在だった亘が，酔っぱらって手塚さん（たぶん）にゲロを吐きかけたこと。レスキュー隊のみんなで，『イース』のマップ作りを終電までやっていたことなどなど。今となってはイイ思い出です。ところで，当時隊長だった清水さんはどこにいるの？　誰か探して！

No.13　佐久間亮介

隊員中，数少ない現役ライターのひとり。が，つい最近まで自分の隊員ナンバーすら忘れていたらしい。伝承者としての自覚をなくしたストレイツォみたいなもんか？

お嬢，元気か?!

って，自滅するような話はおいといて，ベーマガ200号達成おめでとうございます。レスキュー隊の一員としてデビューしてから，早いもので10年あまりの時が経ってしまいました。「パソコンサンデー」というテレビ番組で『サンダーフォースII』をプレイしたこともありました。あのときのビデオは永久封印され，いまも我が家の奥で眠っていますし，「女の子好きぃぃぃぃ」なんてセリフを作ったこともありました。ベーマガは僕の原点であり，いろいろな思い出の詰まった宝石箱です。今後も立ちどまらずに300，400号と突き進んでいってほしいですわん！（藤井砂姫調）

No.17　煌竜

ヘンなRPGと正統派SLGを好む。会社員とライターのハードな兼業生活もそろそろ4年目を迎えるが，当人いわく「まだ大丈夫ですよ，わははははは」……本当か？

たまにはまじめに……

まずはベーマガ創刊200号，おめでとうございます。そして何より，ベーマガを支えてくださった読者とソフトハウスのみなさまに厚く御礼を申し上げます。思えばレスキュー隊に拾われて以来十余年，ここまでやってこれたのはコンピュータという存在の魅力と，それにふれる人々の熱意のおかげです。今後ともよろしくお願いします。

……と，まじめに書いたところで最後はいつものパターンで。正統派の少年マンガが好きな人に『GODAGUN』（月刊少年ジャンプ，片倉・M・政憲）を推薦する。「銃闘技（ガンシュートアーツ）」という独特の格闘術と古風な熱さが楽しい。

Stage Special
ステージ　スペシャル

No.27　長谷川真一

フライトSLGを得意分野としていた彼だが，就職後は現物の車にハマったらしい。A級ライセンスを取るに至った彼のおすすめゲームはPS版『グランツーリスモ』だそうだ。

ベーマガ201号(笑)達成に寄せて

会社員として毎日を送る私に，200号記念企画執筆依頼の電子メールが届きました。レスキューコーナーは，ともすれば情報の一方通行になりがちな雑誌において，読者のみなさんとの交流を第一にした，じつにベーマガらしい記事のひとつでした。こんな素晴らしいコーナーを担当できたことを，心からうれしく，また誇りに思っています。また，私が執筆していた当時の常連さんが，現在も投稿しつづけてくれていることに感激しました。ベーマガの200号達成も，こうしたみなさんのご支持のおかげであることはまちがいありません。300号を目指すベーマガと読者のみなさんに栄光あれ！

仲　みゆき

以前，本誌にて「スーパーソフトホットインフォーメーション」の編集を担当。現在は「アタシを信じてコレ買って♥」を不定期連載中。読み切りではないらしい。

今は昔のお話をひとつ

まずはベーマガ201号おめでとうございます。私の携わった編集の仕事では，多くのかたがたにお世話になり，また勉強もさせていただき，とても感謝しています。思えば5年前，初期の「オールアバウト」シリーズを売りこもうと，新宿や高田馬場あたりの書店をかたっぱしから営業した日々もありましたわ。だって，せっかく良い本ができあがったんですもの。できるだけたくさんの本屋さんに置いてもらって，多くの読者のみなさんの目にふれてほしい，と思いたったらまっしぐら，って感じかしら。これからもベントスタッフ制作の本とベーマガをどうぞご愛顧くださいね。

中村京子

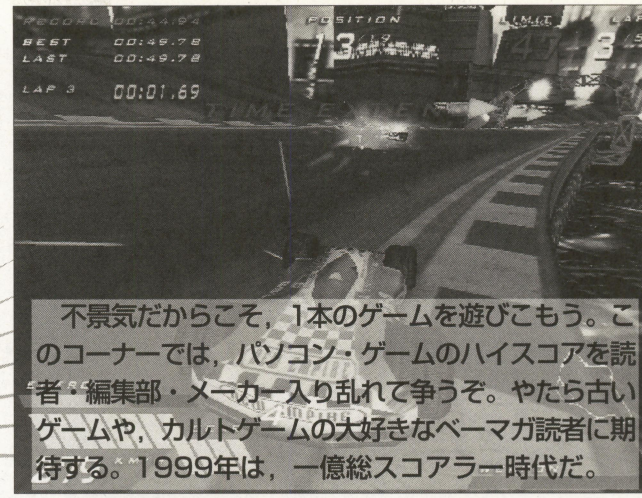
'90年春，ひょんなきっかけからアルバイトとして編集部入り。大学卒業後はベントスタッフに入社，本誌エンタテインメント・サイドの原稿執筆や編集に日々を費やす。

今日も終電かなあ。ま，いいけど(ゼルダ調)

よし，これで今月の進行はほぼ終わり……って，あらら，このページの原稿が残ってた（笑）。それにしてもここ数年，月日がブッ飛ぶように過ぎていくなあ。高校時代，読者の広場や初代闘技場に投稿してたこと(爆)だって，そんなに昔のことには思えないし，ねえ。

休日出勤しようが徹夜になろうが，毎月の進行を乗り切っていけるのは，やっぱりゲームが好きだから。いろいろな面でまだまだ未熟ではあるけれど，がんばる気持ちは負けないつもり。読者のみなさん，ベーマガへの意見を聞かせてください。参加してください。一緒にベーマガ，作りましょ。

キワめればアツくなれる
強章5
ゴワッパーファイブ



不景気だからこそ，1本のゲームを遊びこもう。このコーナーでは，パソコン・ゲームのハイスコアを読者・編集部・メーカー入り乱れて争うぞ。やたら古いゲームや，カルトゲームの大好きなベーマガ読者に期待する。1999年は，一億総スコアラー時代だ。

みんなのハートを待っているぜ！

保多手「先輩先輩先輩先輩ッ！ 新しいコーナーがはじまりましたよ。パソコン・ゲームのスコアを競うんだそうですッ」

藪良「ひそかにディ～プなヤリこみライターが多いからな。誰も太刀打ちできないスコアを連発させるとするか」

保多手「そ，そんなんじゃ，読者が参加してくれませんよぉ」

藪良「まあ，今月はとりあえず，無難なスコアを載せておこう。だが，正直言って，読者の反応は期待できるのか？」

保多手「先月に課題ソフトや企画をいろいろ募集したんですが，一通もきませんでしたね。みんなシャイなんですよ」

藪良「誰かとスコアを争えば，遊び飽きたゲームも楽しくなる。普通はやらないような変則プレイや，必勝テクニックを語り合う場所を提供するのもいいかもな」

保多手「あ～，いくら隗(かい)よりはじめよとは言っても，ヘンテコゲームが半分も占めてるじゃないですか（右表）。『マッピー』ご先祖様耐久レースとかきそうだなあ。早くも，お笑いページ化？」

『ラストブロンクス』(Win95) 縮小プレイ



▲320×240ドット，縮小10％モードでのプレイ。処理落ちはないものの，逆に急にスピードが速くなったり。こんなのも募集中だよん

マインスイーパ

■マイクロソフト　■Windows3.1／95／98

初級1位	13秒	片平番長（編集部）	マイクロソフト　インテリマウス　シリアルPS/2コンパチ接続（メキシコ製）3M製マウスパッド
中級1位	95秒	片平番長（編集部）	ロジクール　コードレス・マウスマン・プロ（中国製）マウスパッドなし
上級1位	378秒	片平番長（編集部）	マイクロソフト　マウスポートコンパチブルマウス（メキシコ製）『AICビジュアルファイル3』のおまけマウスパッド

Windowsに標準で付属している名作パズルゲーム。慣習に習い，記録申請のさいには使用したマウスとマウスパッドを明記のこと。初級（8×8：地雷10個），中級（16×16：地雷40個），上級（16×30：地雷99個）で地雷をすべて見つけるまでの時間を競う。セーブデータ：winmine.ini

グローカルヘキサイト

■NECインターチャネル　■Windows95

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
Player	260	130	185	225	50	230	140	115	110	245	1690
Computer	160	95	135	180	55	150	165	75	140	150	1305
得失点差	+100	+35	+50	+45	-5	+80	-25	+40	-30	+95	+385

上級1位　385点差　片平番長（編集部）

雑誌社対抗戦でも本誌が優勝経験を持つ低価格パズルゲームを，CPU（上級）と対戦しての得失点差合計で競う。相手に大きなコマが多いようなら，点をかせぐチャンス。セーブデータ：スコアのセーブ機能はない。10セット終了時の画面キャプチャーデータを送ってほしい。

デスカーズ

■アイジーエス　■Windows95／98

アーケードモード　1位　04：19：99　藪良小路（編集部）

2位　04：36：00　藪良小路（編集部）

きれいだが操作性に謎の多いレーシング・ゲーム。メトロシティをショートで5周まわったタイムを競う。アーケード・モードでの集計なので，敵車がわらわらだ。車種はとりあえず自由。セーブデータ：dataフォルダ内のdk.db

天使のほほえみ『浴衣美人』

■マシス　■Windows95

1位　00：00.028　みるきぃぷりん☆（編集部）

2位　00：00.051　みるきぃぷりん☆（編集部）

詳細は右ページ記事を参照のこと。アクセサリ集に入っているミニゲームだが，これがなかなかアツいのだ。左右から聞こえる羽音を頼りに，飛びまわる蚊を探し出してたたきつぶすというゲーム。レベルは“一般人”設定のこと。セーブデータ：YukataScore.dat

ボンバーマン

■ハドソン　■PC-6001mkⅡ／SR以降

1位　13,050点　藪良小路（編集部）

三次元ボンバーマン

■ハドソン　■PC-6001mkⅡ／SR以降

1位　6,310点　藪良小路（編集部）

バトル・オブ・浴衣美人

『天使のほほえみ』
■マシス■Windows95■アクセサリー＋ミニゲーム集■発売中

「番長，そのゲームなにー？」

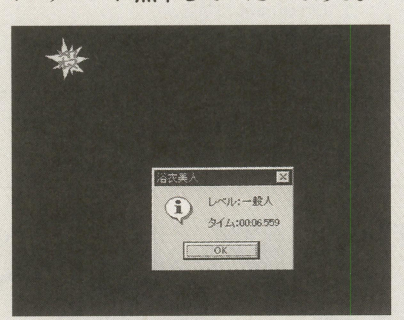
藪良の問いに，番長と呼ばれた男──片平鍾瀛は答えなかった。ただ黒いだけの画面をにらみつけ，両の耳にはイヤホンをつけている。タブレットに置いた右手の指先が，獲物を探すかのように，ゆっくりと動いていた。

「ばーんちょ。ばんちょ，ばんちょ，ばんちょぉぉぉォォォ！　片平ぁッ」

短気な藪良は，イヤホン・ジャックを根本から引き抜いた。その刹那……

『プププァァアァワワァア〜ンン……』

なんとも季節はずれな音が事務所中に響いた。その耳障りこの上ない効果音とは，まぎれもない，蚊の羽音だったのである。番長は，羽音を手がかりに蚊を探しだし，たたきつぶすというミニゲームに熱中していたのである。



▲コツは，フライングぎりぎりのカミソリ・スタートだ。あとは音を頼りに連打連打

じつは，おもしろかった。

編集部内で得点争いに興じるふたり。そこへ「読者の闘技場」の担当・みるきぃぷりん☆がやってきた。怪訝な顔つきで，促されるままに開始ボタンを押す。カウントダウンを告げるCG。彼はおもむろにボタンをクリックした。

「ブチョ!!」と，豪快に蚊のツブれる音が。なんというビギナーズ・ラック。彼の記録はふたりの3秒台のタイムをはるかに凌駕した0.863秒というスコアであった。

すごすぎる。人智を越えたハイスコアとして世界に知らしめなければ。そう考えた藪良は，とりあえずメーカーである有限会社マシスに連絡をした。

「こちらでのデバック時の最高タイムは0.06です」（代表取締役・田端氏）

ぬ，ぬぁに〜〜ッ!!　かくして非情なる藪良は，みるぷ〜☆に，メーカー記録を上回るタイムを要求した。

「目標をセンターに入れて……クリック」

うつろな目で，一晩中マウスを押しつづけるライターの姿がそこにあった。そして得られたタイムは，感動の0.028！

「ところで，レベル設定は“一般人”でよかったのかな？」と意地悪く言う藪良。レベルは5段階あり，“一般人”の上には，“玄人”と“超人”があった。蚊の移動速度がアップし，当たり判定は縮小されている。だが，みるぷ〜☆はすでに真っ白な灰に燃え尽きていた。メーカーの返答はいかに？　緊張の一瞬。

「すごい！！F1のようにアツい戦いですね！！こちらも“一般人”ですよ」

みるぷ〜☆は世界を手中にした。



●シーズンアップ
デスクトップコレクション
Vol.1『天使のおしごと』
Vol.2『天使のつばさ』
Vol.3『天使のほほえみ』
Vol.4『天使のよろこび』

挑戦者求む

どうだろう。ゲームの楽しみかたもいろいろあるが，とことん勝ち負けにこだわり，タイムと一緒に命をケズり，点数とともに目の下のクマを増やしていく苦しみもいいものだとは思わないかな？

このコーナーは，まだはじまったばかりだ。このままハイスコアを載せつづけてもいいし，裏技紹介コーナーを混ぜてもいい。おバカなソフトの攻略法，ページの全体的な企画案も受けつけている。

正直に言おう。ネタを送ってくれ。なんでもいい。イラストだろうと，アツいレビューだろうと，ゲーム攻略集団のメンバー募集だろうと。裏ワザを紹介した同人誌を作ったとか，おかげで血尿が出ただとかのささやかな報告でもいい。

スコアは，レポートと一緒に，セーブデータを送ってくれ。たいていのファイルは安易に改変できるが，できるかぎり疑いは減らしたいのだ。保存できない性質のものは，可能なかぎり画面ショットがほしい。3.5インチFD推奨。来月からは電子メールでも受けつける予定だ。

レポートは，使用したソフト，スコア，スコアを出した条件，使用した周辺機器，ひとことテクニックなどをこまかく記載してくれ。先輩格の「CHALLENGE! HIGH SCORE!」も大いに参考にしてほしい。そのうちにメインで争われるソフトが定まってくるだろう。読者の奮闘に期待する。

■投稿のあて先
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン
編集部「強童5」係

今月のテク 画面キャプチャー編1

記録を出した瞬間の光景や，スコア表示を保存しておきたいという人に，今月から編集部の秘密テクを紹介するぞ。

Windows95／98使用者なら，PrintScreenキーやCOPYキーを押せば，クリップボードに画面が保存されるはずだ。つぎに，スタートメニューから，「プログラム」→「アクセサリ」→「ペイント」と選択していき，『マイクロソフトペイント』を起動する。ソフトのメニューから「編集」を選び，「張り付け」を選択。これで，クリップボードの中身が画面にペーストされるのだ。あとは，「ファイル」から「名前を付けて保存」し，Windowsの標準的な画像データであるbmp形式で保存すればいいのさ。Win3.1もほぼ同様。

来月は色化け対策を解説するぞ！

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■ネットワークRPG
★メーカー問い合わせ先 ： ☎03-5436-6497

このコーナーは

インターネット上で大人数同時プレイを実現したRPG『Ultima Online』の世界を紹介しよう。待ちに待ったサーバー“Hokuto”もオープンし，これで日本国内に4つもの世界がそろったことになる。さらに新規ユーザーが増えそうだ。

家の仕組みが大きく変わったり，作れるアイテムがかなり追加されたので，家の装飾がますます楽しくなった。地図を頼りに行なう宝探しクエストもはじまったので，高いスキルを持ったプレイヤー同士でパーティを組んでの冒険もいいかもね。　（監修／藪良小路＠Asuka）

自宅をお店にできるよ!

年末から新年にかけて大きな変更があった。家を店舗に改造できること，特別な設備を屋内に配置できるようになったことだ。自分の家を店にすると，人が勝手に出入りするようになるが，そこにはベンダーと呼ばれる小売りキャラを何人も配置することができる。自分で作った防具や薬，呪文の書かれた巻物，パンや珍しいアイテムを，いろいろと持たせて，自由に値段をつけて売ることが可能だ。

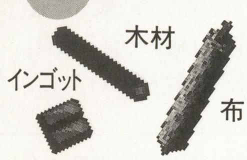
また，家具やアイテムは家に固定することができるので，それぞれの店で，凝ったディスプレイに挑戦してみよう。ベンダーをイスに座らせる，別店舗へ飛べるリコール・ルーンを置く，店の奥には在庫の棚を置くなど，趣向が凝らせるぞ。

いままでは家とのセットでしかなかった炉や金床のような設備も，大工スキルや鍛冶スキルなどの組み合わせで製作可能になった。家にスペースさえあれば，ダミー人形とオーブンだって，一緒に置くことができるのだ。

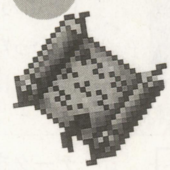
『Ultima Online』必要環境

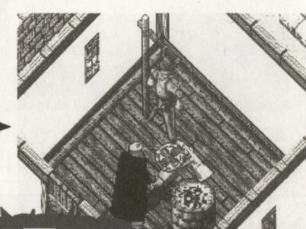
タイトル	Ultima Online	Ultima Online The Second Age
対応OS	Windows95／98	
価格	9,800円	9,800円 ※アップグレード・サービスあり（送料・税込1,400円）
CPU	Pentium133MHz以上（推奨：Pentium166MHz以上）	MMX Pentium200MHz以上（推奨：MMX PentiumII233MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上）+スワップ	383MB以上（推奨：589MB以上）+スワップ
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）	64MB以上（推奨：128MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨8倍速以上）	
ビデオカード	DirectDraw5.0対応，HighColor（65,535色）以上，2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）	DirectDraw6.0対応，HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード，インターネット接続環境，カタコト会話のできる英語力，年齢18歳以上，キーボード+マウス	DirectSound6.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 年齢18歳以上，キーボード+マウス

材料を集めて



証書を作る





設置OK!

▲必要な材料とスキルがあれば，証書の形で設備を作れる。証書をダブルクリックすれば，設備を家に固定できるが，証書そのものを売ることも可能である。オーブンを置いて，パンを売るのもいいかもね

鍛冶場



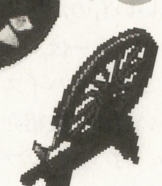
パン焼きオーブン

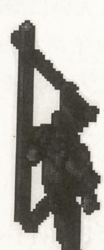


ペンタグラム



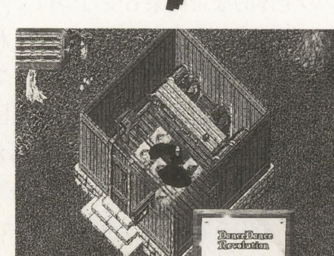
糸車





スリ用練習人形

『ダンスダンスレボリューション』!?



▶ブリ東にあるヘンなお店。床に着色した布キレを配置し，ゲーム・センターで稼働中の某マシンをシミュレートしてある。布は固定できないので，しょっちゅう盗まれるらしい

 ※『UO』に関する最新情報は……http://www.japan.ea.com/archive/uo/findex.html

奥様はブリテイン市民



連載日記

『ウルティマ』の熱狂的ファンであるCUCCIOLO(クッチョロ）さんは，今日も眠い目をこすりながら，テレホーダイ時間を『UO』に費やしている。ギルド「国際ラマ評議会」のメンバーとして，ブリタニア中を行脚。昨日はデルシア，今日はブリテイン。せわしなく旅する彼女は，STRが100近くもある怪力ヒーラーだったりするのだ。

△月×日　正義のヒーロー，その名はゴゼンラー！

露天市当日。事前に作っておいたよそ行きのドレスに着替えて会場となる郊外の畑に向かった。大勢の人が集まっていて，店によっては長蛇の列。食料を売っている店，ペットを売っている店，スクロールや武器，防具の販売から毒塗り商売，賭場まである。なかには，サイコロを振って出た目をかけた価格なんていう，運しだいで商品が格安になるお店もある。うっかり御法度の魔法を使って衛兵に殺され，他プレイヤーに蘇生してもらっている人もいた。

賭場でちょっとだけお金持ちになったので，Yellowmoonさんのお店の列に並ぶ。私の防具を修理してもらい，残りの所持金でチェインメイルを作ってもらった。PUPPYが以前からほしがっていたのだ。Yellowmoon氏はスキル100の鍛冶屋さん。高級品には製作者の名前が入る。さっそくYellowmoonブランドの防具に身を固めるPUPPYは，質の良さに感嘆しているようだ。

Yaburaさんもやってきた。彼がお店を見てまわっていると，読者のひとりに遭遇したとか。名前を聞いたらZeerという人。なんとさっき衛兵に瞬殺されていた人ではないか。しかも蘇生してあげたのはHarunaさんだったんだって。世のなか（というか畑のなか）せまいものだね。

時間がたつにつれ，だんだんとお店も閉じていく。人もまばらになりつつある，のみの市会場の一角で，突如5人の集団が現れた。ヘルメット，ブーツ，マント以外は，いっさいなにも身につけていない。装束はそれぞれが，赤，青，緑，ピンク，黄に染めている。彼らの名前はゴゼンラー。なんだなんだ。これからヒーローショーでもはじまるのかしら。さっそく最前列をキープする私たち。

「今，ブリタニアが危ない」「危ない！」「我々は正義のため日々闘っているが，あまりに無力だ！」「無力だ！」「そこで，諸君らの力を貸してほしい！」とV字形のフォーメーションを組み，その先頭に立つゴゼンラーレッドを中心に彼らは叫ぶ。ショーのはじまりらしい。期待して見ていると，「いまここに，ゴゼンラー変身セットを持ってきている。我こそはと思わん勇者よ！　これを手にとり，我々とともに正義のために闘おうではないか！」

おお，お約束の観客参加型ショーなのね。

「いまなら，なんと，この限定，4つのゴゼンラー変身セットがなんと！　500gpだ！」

あらー？　ショーじゃなくて営業だったんだぁ。5人のゴゼンラーがつぎつぎと観客のそばにやってきて「500円でキミもゴゼンラー!!」「さぁ我々とともに！」なんて勧誘してくる。「何と戦うんだ？」「みんなが変身したらゴじゃなくなろう」なーんてYaburaさんが茶々を入れるけど「そこらへんのツッコミはなしだ！」と慣れたもの。

PUPPYが「握手もしてくれるかな」とつぶやくと，リーダーのレッドがやってきた。「少年！　アクシュが希望かい？」と手をにぎってくれる。「手は一生，洗うな！」と言われて，うれしそうに「うん」と応えるPUPPY。こうなったらゴゼンラーセット買っちゃえ買っちゃえ。私がそそのかし，彼は購入を決意。ゴゼンラーグリーンが緑のセットを持ってきてくれたが，PUPPYはピンクセットを注文。ごめんね，グリーン。さらに，PUPPYは購入にあたって，条件をゴゼンラーに出す。「5人と記念撮影したい」と。

「記念撮影の要望だ！　集合せよ！　記念撮影でセットをお買い上げしてもらえるのだ」

号令がかかり，たちまちVフォーメーションを作るゴゼンラー。お約束なのかニセ・ゴゼンラーブルー(Mask The Red氏）も現れるハプニングがあったが，PUPPYを中心に記念撮影は無事，終了した。

ついでというわけで，持っていた本をゴゼンラーに渡してサインをお願いした。本はつぎつぎとゴゼンラーのあいだをめぐり，全員のサインを手に入れたPUPPYは，購入したセットを身につけて喜んでいる。このセット，ヘルメットが製作者の名前入りの高級品だ。結構おトクだったのかな？　そしてゴゼンラーたちは「さらばだ。悲しいけれど」とムーンゲートを開いてさっそうと去っていった……はずだったが，あれれ？　なんかブルーとイエローが取り残されたままゲートが閉じちゃったぞ!?　爆笑する観客たちに囲まれたヒーローたちは，「ゼンラパワーが たりないっ！」と泣きながら徒歩で立ち去っていくのであった。

ゴゼンラーたちが帰った直後，入れちがいにgunboyさんがやってきた。PUPPYが『UO』に復帰するきっかけとなった人気マンガ「ブリタニアの勇者たち」にも登場する人物だ。大好きな作品の登場人物を目の前にしたPUPPYはこれまた「サインがほしいんだ。ゴゼンラーのあとになるけど」とお願いしている。gunboyさんはこころよくPUPPYのブックにメッセージを入れてくれた。PUPPYってばサインコレクターに目覚めたみたい？

○月△日　国際ラマ評議会――その隠された使命

デルシアの町中でYaburaさんと出会った。相変わらずヘンなコトの発見が得意なYaburaさん，今日は強制着せ替えの術を編み出したようだ。特定の条件下で，自分の画面上にある相手のペーパードールに好きな服や装備の残像を残せるというだけなので，実際の装備には影響はない。Yaburaさんにスカートはかせてやるーっ，なんてお互いに着せ替えしあっていたら，「こんちわ」とmarkさんに声をかけられた。彼はベーマガ読者の魔法戦士。3人でおしゃべりをしていると，今度はAKIさんという人が「乗れないんです～」とラマを引き連れてやってきた。

じつは私も同じ現象で困り果てたことがあった。最近の変更でブリタニア産のラマはLost Land（『T2A』で追加された土地）に連れてきても乗れなくなったのだ。乗れるラマはridable llamaと名前が表示されるらしいが，一度誰かがペットにして名前を変えたものが野性化するとまったく見分けがつかないのが困りもの。AKIさんのラマもridableではなかったわけだ。だが，国際ラマ評議会の一員としてはラマ愛好家をぜひとも増やさねばならない。そこで，私が乗っていたラマをAKIさんにプレゼントしようとするが，AKIさんは回線が切れて，姿が消えてしまった。しばらく待ったけどもどってこない。騎ラマプレイヤーをひとり増やすチャンスだったのにと，みんなで残念がる。

そのとき，そばの畑にキャベツが生えはじめた。いっせいに畑に群がる私たち。収穫しながら会話をつづけていると「おお，やぶらーさん？」と声をかけてくれたのは，これまた読者のMusashiさん。有名人に会いたくてわざわざWakokuサーバーからAsukaサーバーにきたのだそうだ。「国際ラマ評議会って何してるんですか？」と聞かれて「畑でキャベツ取ってます」「街のみんなにラマを配る」とバラバラな答えを返す私たち。活動方針なんて，ないに等しいから聞かれると困るなぁ。

○月×日　ラグタウンの守護者

プレイヤーが作り上げた町，Lagtownにときどき顔を出すというPuffさんが，帰る手段がない私に，お帰り用ルーンまでわけてくれた。ルーンをにぎりしめた私は街を訪れた。時間が悪くてほとんど人はいないけれど，町の建物をながめて歩くことはできる。木材加工のギルドショップには質のいいヘビークロスボウなどが売られていた。手持ちの弓が壊れたら今度はここに買いにこようっと。

私が探しているオークマスクというアイテムが，この街の近くにあるダンジョン，Wrongで手に入ったという情報をPuffさんに聞いた私は，その足で単身ダンジョンに乗りこむことにした（かなり無謀）。ラットマンやネズミを相手に戦っていると「こんにちは」と声をかけてくれたMask The

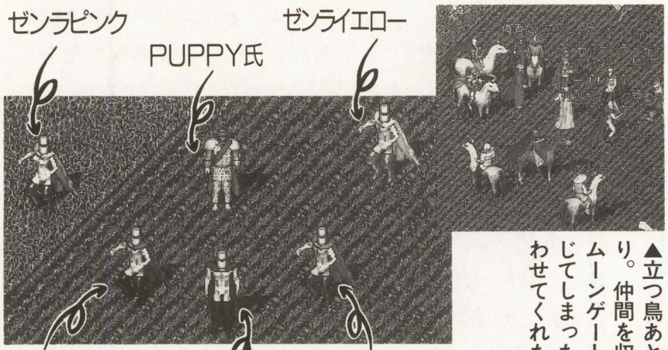
イベント目白押しのブリタニア世界

フリーマーケット

ブリテイン城の西で，青空市場が開かれた。プレイヤー主導により，賛同者が大勢集まり，さまざまな趣向を凝らした店が並ぶ。買い物客の出足も好調，歩いてまわるだけで，かなり楽しめる内容だったぞ。また誰か企画してよ。



▲臨時に炉なども置かれ，武器の修理を請け負うプレイヤーも



▲突然現れた集団は「乞◯戦隊ゴゼンラー」。名のとおりハダカだ。結局ゴゼンラーセットを買ったのはPUPPY氏だけだったらしい

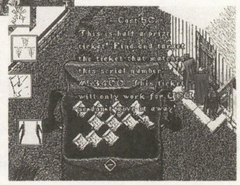
▲立つ鳥あとをにごしまくり。仲間を収容せぬまま、ムーンゲートは非情にも閉じてしまった。最後まで笑わせてくれたね

すてきなクリスマスプレゼント

恒例のクリスマスプレゼントは今年は半券だった。ログイン時に1キャラ1枚ずつ配られており，番号がついている。同じ番号の人を世界のどこかで見つけて半券を合わせれば貴重なアイテムを手に入れることができるのだ。



◀人の集まる場所で自分の持っているチケット番号を伝えるプレイヤーたち



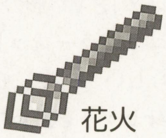
▶相手が見つからなかった半券を売っているベンダーを発見。有効なのかな？

小型望遠鏡



▲月齢を見ることができる。ムーンゲートでの移動に便利？

▼ダブルクリックすると，花火が空に散らばる。楽しいよ

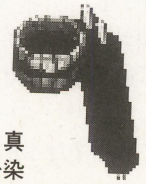


花火

レンジャーアーマー

▼緑のちょっとコケむしたヨロイ。ちょっとレアかも





黒タブ

▶黒よりも黒い，真っ黒な染料。布を染めて黒服を作れるぞ



クリスマスツリー

▶ホントは電飾がぴかぴか光ってたけど，ラグの原因になるので光らなくなった

Red氏。あ，あのマーケットで出会った人だ。ニセ・ゴゼンラーブルーなのに名前はMask The Redだったんだもの，しっかり覚えてる。「PKは見てないよ」などと情報を交換したあと，彼はさらに奥のフロアへ向かっていった。

私は落ちている秘薬を拾い，ときおり現れるネズミを倒し，どこかにオークマスクの入った箱がないか捜し求めていた……ら，いきなり目の前に現れる幽霊Mask The Red!! あらー，さっそく死んじゃったのぉ？　「ooOooo」となにやら幽霊語で話しかけてくるけど，私Spirit Speak（幽霊語）スキルなんて鍛えてないから，まったくわからない。蘇生するヒーリング力も魔法力もないし，ゲートを開く魔法も唱えられない。困ったな。そうだ，チャットに会議室を作るからそこでお話しましょ！　さっそく「ghost」という会議室を作成した。チャットなら幽霊の人だってふつうに話せるからね。会議室に参加した彼は開口一番，

「PKが出た！　複数いるから早く逃げて!!」

集団PKに殺されちゃったの!?　私は脱出魔法ですぐさま町へと逃げ帰った。彼の情報がなかったら私も一緒に霊界の人になってただろう。入り用なものがあればLagtownまで届けるよ，と言ったけど，町までもどれば誰かが助けてくれるから大丈夫なんだって。Mask The Red氏は私の命の恩人，あ，幽霊だから守護霊様かな？？

○月△日　非情のシークレット・パスワード

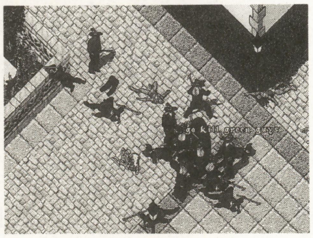
年が明け，街頭に立つタウンクライヤーが，神殿への初詣はいかが？　と声高に叫んでいる。ブリタニア各地に点在する8つの徳の神殿めぐりのススメだ。ちょうどお参りに行くというHarunaさんたちと一緒に，神殿めぐりをすることになった。めずらしい称号を目指すHarunaさんは，デーモン召喚のかいあってEvilladyの称号を手に入れていた。こんな称号をつけていると，PKですか？なんて聞かれることもあるんだって。カルマの低い称号のためにデーモンを出しまくる人なんてふつういないものね。

神殿めぐりのもうひとりの参加者は，有名ギルドSvAのHaiiroさん。鹿帽子をかぶったHaiiroさんは最近「ブリタニア鹿帝国（略称BSD）」なるギルドを結成しているとか。ときどき「SIKA！ SIKA！」と叫んでいるのはBSDの合い言葉らしい。ほかのギルドとも交流が多い人で，いろいろな合い言葉を知っている。「Guru Guru」……それはギルドぐるぐるの合い言葉だね。「Ni！」……え!?　それ，どこのギルド？　「Knights Who says Niともお友だちだ」

そういうギルドあるんだぁ。じつは我らが国際ラマ評議会の合い言葉も「Ni！」。しかもギルド名から推測すると語源は一緒，モンティパイソンらしい。なるほど，それじゃ私たちの合い言葉変えなきゃね。

期間限定サーバー Santas Slay

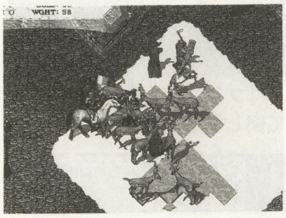
去年は各地でNPCサンタの大量殺戮（きつりく）があった。そこで今年のサンタは無敵ではないかとのウワサもあったが，なんと別途に特別サーバーが開かれたのだ。そこでは，サンタに重い荷物を運ばされていたトナカイと，おもちゃを作らされていた妖精が，大規模な暴動を起こしていた。限定サーバーお約束の殺戮の嵐が巻き起こり，あたりは死体の山，山，山。雪だるまやクリスマスツリーは見た目なごやかなんだけど。



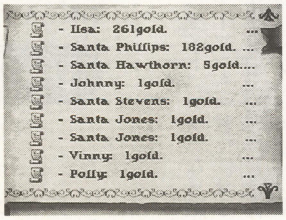
▲赤い装束のサンタ・ヘルパー軍，シカ（トナカイのつもり）軍，緑の服のエルフ軍が三つ巴の闘いを呈して，わらわら



◀おおっと，珍しい冷気ダメージ！



▲シカの大群に襲われるサンタ勢。どちらもプレイヤーが変身している集団なのだ



◀賞金首のリストも，サンタなにがしが並ぶ

読者の業態報告書 in ブリタニア

ブリタニアで死にまくっている人も，パソコンすら持っていない人も，みんなで『UO』の話題で盛り上がろう。マイキャラ紹介，「こんな武器があれば」企画など，なんでも受け付けているぞ。

宛先：BASICマガジン編集部「ブリタニアに死す」係まで

愛知県名古屋市・徳さん

サーバー：Asuka　職業：剣士



▲ベーマガに投稿するのは何年ぶりでしょうかという，なつかしい人。あこがれのガードに殺される

岐阜市・極堂さん

サーバー：Asuka　職業：木こり



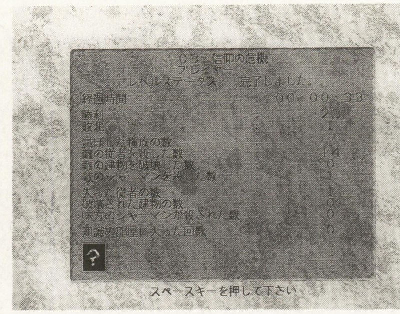
▲このゲーマントみたいな人は誰？トーンがはがれたりするから，今度からは封書で送ってね

ちょっと変わったCPU攻略にチャレンジ!

ストーリーモードでビギニング!

ポピュラス　ザ　ビギニング集中攻略

きれいな水をガブ飲みするのは男のロマン？　……さて，もうみんなは神の領域に到達できたのかしら。今回は，行きつくとこまで行きついちゃった人のために，少々，風変わりな企画を提案してみたけど，どうよ？　(文／加藤FOOすけ)



■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■Windows98／95　■SLG　■9,800円　■発売中
★問い合わせ先：☎03-5436-6499

ということで、速攻クリアにチャレンジ

『ポピビギ』を全レベルクリアして，2回目のプレイをはじめようと思っているなら，つぎは，ゲームをどれだけ早くクリアできるかに重点を置いた，短時間プレイに挑戦してみよう。これまで何時間もかけてクリアしてきたレベルを，わずか数分で撃破できるようになるのはちょっとした快感があるぞ。……ほらホラ，興味が出てきたでしょ？　そんな人のために，短時間プレイをするにあたっての基本テクニックをいくつか紹介しておくから，挑戦する前に軽く目を通すといいかも。というより読もう！(←内輪ネタ)

●オートパイロット・キャンセル

レベルスタート時のオートパイロットは，スペースキーを押せばキャンセル可能。なお，本攻略では，オートパイロットをかならずキャンセルしている。

●グループ登録

シャーマン，または従者を選択後（従者は複数選択でも可)，Shiftキーを押しながら1～6いずれかのキーを押すと，選択したキャラクターをそのキーに登録できる。こうしておけば，数字キーを押すだけで，そこに登録してあるシャーマンや従者をいつでも呼び出せるので，選択によけいな手間をかけなくてすむようになるぞ。

●ゲームスピードの調整

Shiftキーを押しながら，＋または－キーを押すと，ゲームスピードが1～5のあいだで変化する。この数字は，1が一番遅く，5がもっとも速い（初期値は1)。本攻略では，できるかぎり5でプレイし，こまかな操作を必要とする部分だけ，スピードをダウンさせている。

●スペルのON／OFF

スペルアイコンのうえにマウスカーソルを持っていき，右クリックすることで，スペルチャージをON／OFFできる。本攻略では，ゲーム中に必要なスペル以外はすべてOFFにしている。

……とまあ，だいたいこんなところ。短時間プレイの目標は，レベルクリア時に表示される「経過時間」をどれだけ短くできるかにある。というわけで，いよいよ攻略に入ろう。ちなみに，各見出しのレベル横にあるタイムは，編集部が出した最速タイム。短時間プレイに挑戦するときの目安にしてほしい。

レベル1　クリア時の経過時間 1分2秒

まず，シャーマンをストーンヘッドに祈らせ，「土地隆起」のスペルを2回分入手しよう。つぎに「土地隆起」を使って自分のいる島，中央にある島，ダキニの従者たちがいる島をつなげる。このあと「ライトニング」を入手するために，シャーマンを中央の島のストーンヘッドに祈らせるが，そのあいだに，知識の部屋の前にいるダキニの勇士を味方の勇士に倒させておくように。

「ライトニング」が1回分以上タマったら（何回分かは自分の技量に合わせて調整)，ダキニのシャーマンを「ライトニング」で倒し，残ったスペル（「ブラスト」と「ライトニング」)と味方の従者を使い，ダキニの従者を一掃して終了。



◀「ライトニング」なら敵シャーマンも一撃で倒せる

レベル2　クリア時の経過時間 2分40秒

シャーマンをトーテムポールに祈らせているあいだに，勇士に戦士訓練小屋を作らせる。ストーンヘッドへの道が通じたら，すぐに勇士ふたりをピックアップして，ストーンヘッドに祈らせよう。そしてストーンヘッドから「トルネード」を入手するかたわら，ヒマな勇士に戦士訓練小屋を作らせる。そのあとは，なるべく多くの戦士を育てておくこと。

「トルネード」が3回分タマったら，それを使って，ガードタワー→その後方にある小屋，と破壊していき，敵陣営の最奥部にあたる，写真1のA地点まで移動する。そこから，ガードタワーの前にいる戦士をすべて「ブラスト」で海に吹き飛ばして排除しよう。そして，奥にあるガードタワーを「トルネード」で破壊し，なかにいるマタクのシャーマンも倒す。同時に，育てておいた戦士を使って，残ったマタクの従者を倒していけば終了だ。

以上の行動中，味方のシャーマンを倒されてしまわないよう注意すること。



▲この位置から「ブラスト」を使い，マタクの戦士をすべて倒してから進もう

レベル3　クリア時の経過時間 33秒

レベルがスタートしたら，即，全勇士をシャーマンのガードにつける。直後にシャーマンをチャマラのシャーマンと戦

うように命令し，あとは群がる敵従者をことごとく倒していくだけ。シャーマンに「ブラスト」で援護させることも忘れないでおこう。このレベルなら，ゲームスピードは終始5でも問題ないだろう。



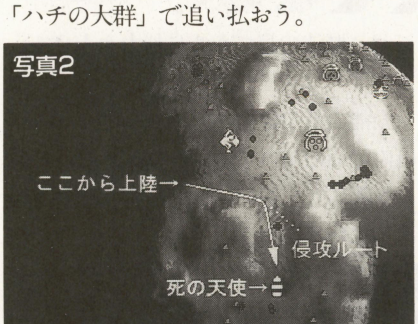
▲▶従者を選択後Gキーを押せば，従者がシャーマンをガードする

レベル4 クリア時の経過時間 1分22秒

基本的に，レベル3と攻略法は変わらない。マナの残量が気になるなら「ハチの大群」をOFFにしておくといいかも。

レベル5 クリア時の経過時間 3分4秒

戦士のひとりをストーンヘッドに祈らせ，シャーマンはガードタワーへと移動。ストーンヘッドから「コンバート」を入手したら，即座に近くの小島にいる野人をコンバートする。野人が勇士になったらトーテムポールに祈らせよう。ここで戦士とシャーマンの計5人は，ガードタワー前の海岸で待機。出現した舟に，勇士のひとりを乗せてガードタワー前の海岸まで移動したら，勇士を舟から降ろして，かわりにシャーマンと戦士4人を乗せる。そのあと，写真2に指定してある位置に上陸し，そこから死の天使へと祈りにいけばOK。ここで襲ってくるダキニの従者は「ハチの大群」で追い払おう。



▲指定の位置から上陸し，写真の侵攻ルートを通ること。「ハチの大群」をうまく使え

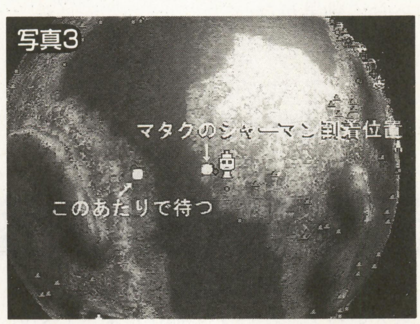
レベル6 クリア時の経過時間 9分17秒

知識の部屋から「コンバート」を入手したら，チャマラ陣営に移動しながら，野人をコンバートする→増えた従者をガードにつける→野人をコンバートする……をくり返して味方の従者を増やしていき，速攻でチャマラの民を攻め落とす。チャマラの民との戦闘中も，あたりの野人をコンバートすることを忘れずに。

チャマラを滅ぼしたら，野人をコンバートしながら自陣営までもどり，戦士訓練小屋と伝導師訓練小屋を作る。各小屋が完成したあとはすぐに従者の半分を戦士に，残りの半分を伝導師にして，そのあいだにシャーマンを写真3で指定した位置まで移動させ，戦士と伝導師ができるのを待とう。このとき，ゲームスピードはかならず5にしておく。

対岸にマタクのシャーマンが近づいてきたら，すかさずゲームスピードを下げ，その時点までにできた戦士と伝導師をガードにつける。マタクのシャーマンが「土地隆起」を使って島と島をくっつけたら「ブラスト」などの攻撃スペルでマタクの従者を撃退しよう。

味方のガードが40人を超えたあたりで，従者の多さにモノを言わせて攻め入る。戦闘中はつねにマタクのシャーマンの動きに注意。余裕があるなら，マタクのシャーマンのスペルを封じるために，味方のシャーマンや従者のうち何人かをマタクのシャーマンと戦わせること。



▲この場所にシャーマンを移動させて，対岸にマタクのシャーマンが現れるまで待つのだ

レベル7 クリア時の経過時間 3分10秒

「土地隆起」と「コンバート」のスペルだけをONにして，野人をコンバートする作業を開始。「土地隆起」が1回分タマったら，敵陣営がある島と自陣営のある島をつなげる。そのあとは「土地隆起」をOFFに，「ブラスト」をONにすること。そして，従者をすべてガードにつけて侵攻開始。スペルと従者を使って敵を全滅させればOKだ。

レベル8 クリア時の経過時間 3分41秒

野人をコンバートして，味方の従者を増やしながら攻めるパターンはレベル7と変わらず。ただし，ダキニ陣営には最初から戦士が4人いるので，彼らと戦うときは，かならずシャーマンの「ブラスト」などで援護すること。

レベル9 クリア時の経過時間 3分33秒

ここでも「コンバート」パターンが通用する。ただし，チャマラの陣営に攻めこむには，チャマラの従者がトーテムポールに祈り終わるまで待つ必要があるので，そのあいだは移動しつつも野人をコンバートしておこう。チャマラの従者が祈り終わって道が開けたら，あとは全力で攻めるべし。

レベル10 クリア時の経過時間 2分42秒

まず，スペルチャージを「コンバート」のみONにする。脱出時に舟に乗せる従者は，シャーマン，戦士ひとり，伝導師3人を選ぶこと。すぐ近くにある小島を守るマタクの従者たちを，味方の戦士ふたり&伝導師ひとりと戦わせておき，残ったシャーマンと伝導師ひとりはトーテムポールに祈らせよう。海中から島が出現したらシャーマンと伝導師3人をそちらへ移動させ，「透明」のスペルをONにして「コンバート」をOFFにする。そして，野人をなるべく多くコンバートして従者を増やしたら，壊れた小屋の修復に専念させる。あとは「透明」が1回分チャージされるまで待とう。このあいだに，伝導師のうちふたりをグループ1に，ひとりをグループ2に登録して，舟に乗せておくといい。

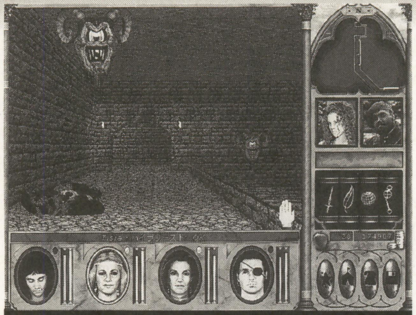
「透明」がタマったら伝導師にスペルをかけて，マタクの従者たちがいる島へと移動させる。島に着いたらグループ1はトーテムポールに祈らせ，グループ2はマタクの炎の戦士と戦わせよう。トーテムポールに祈りきることさえできれば，伝導師がどんどん仲間を増やしてくれるので，増えた従者を使って戦うこと。

★　★　★

とりあえず今回はここまで。要望があれば，レベル11以降も攻略していきたいにゃー。それでは諸君の健闘を祈るか祈らねーか？　みたいな〜。ではまた。

マイト&マジック6

必勝サバイバル・テクニック講座（第3回）



■イマジニア ■Windows95／98 ■RPG
■完全日本語版10,800円 ■発売中
★問い合わせ先：☎03-3340-8900

本作も発売されてから数か月がたち，そろそろエンロスでの冒険も佳境に入ってきたプレイヤーたちが多いことだろう。今回は終盤直前のカベ・ダークムア城の攻略法と，キャラクター育成のコツについて解説する。（文／煌竜&桂　令夫）

WANTED!! この顔に注意せよ!

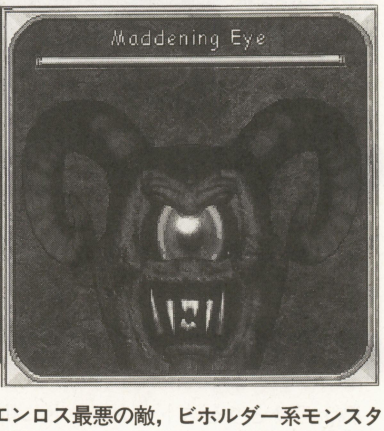
エンロスには多くの凶悪なモンスターがいる。しかし「最悪」のモンスターを挙げろと言われた場合，最有力候補はおそらく右の写真のビホルダー軍団だろう。単体の攻撃力ならドラゴンとかのほうが上だが，なにしろこいつらは，

- ●つねに2匹以上で出現する
- ●魔法への耐性が高く，系統によっては完全無敵
- ●空を飛ぶので直接攻撃が困難
- ●屋内にのみ存在するので，屋外専用の強力な攻撃呪文が使えない

これだけでもうっとおしいのだが，

①Madding Eyeが「ディスペル」の呪文でこちらの強化魔法をはぎとる
②魔法への抵抗力が落ちたところへ，よってたかって魔法攻撃
③さらに狂気や恐怖，睡眠の特殊攻撃をかけてくる

この極悪コンボで，攻守ともに鉄壁の連中なのだ。だがダークムア城をクリアするためには，こいつらを数十匹も倒さなければならない。必勝法といえる戦法ははっきり言ってないが，以下の3つの策を用いることで多少は戦いやすくなる。工夫して他の敵にも応用してみよう。

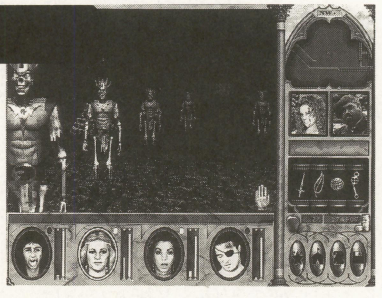


▲エンロス最悪の敵，ビホルダー系モンスターのMadding Eye 。狂気化の特殊攻撃に加え，「ディスペル」でこちらの強化魔法をはぎとっていく。HPも400と高く，魔法への耐性の高さとあいまってなかなか死んでくれない

策之一 敵ヲ知リ己ヲ知レバ…

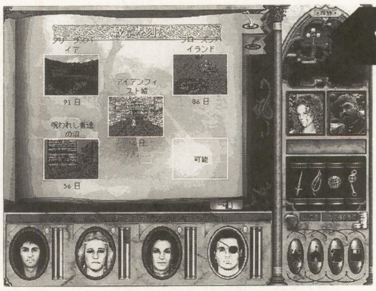
たとえ凶悪無比なモンスターといえども，ひとつぐらい弱点はあるものだ(注：例外アリ)。たとえばFlying Eyeには火炎系の魔法がけっこう効くし，残りの2種類にも毒系呪文——闇魔法のトキシッククラウドやドラゴンブレスが威力を発揮する。逆に精神系や光・闇系の特殊な呪文はまったく効果がない。

この連中にかぎらず，はじめての相手と戦うときはいろいろな魔法を使って，有効無効を確かめるようにしよう。あとの戦いがずっとラクになる。



◀アンデッド系には毒攻撃はきかない。灼き尽くすのがベスト

策之二 備エアレバウレイナシ



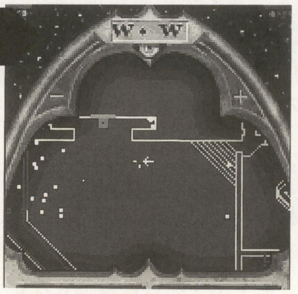
▶役に立つ泉の場所は，ロイズビーコンに登録しよう

ビホルダーが強化魔法を無効化するからといって，パーティ強化をあきらめる必要はない。要は魔法以外の方法を使えばいいのだ。まずは，薬を飲んで能力を上げよう（右ページ参照）。

つぎに，移動魔法で世界各地をまわっては，魔法の泉でさらに能力を上げる。おすすめはスイートウォーター南東の泉（全能力値上昇）と，クリーグスパイア町内の西の泉（レベルアップ）だ。最後に寺院に立ち寄って体力を全回復すれば，最強状態で出陣できるぞ。

策之三 三十六計逃ゲルニシカズ

くどいようだが，このゲームで逃げることは恥でもなんでもない。形勢不利だと思ったら即座に逃げ出そう。ロイズビーコンやタウンポータルでワープできれば問題ないが，走って逃げる場合は右上のレーダー画面を見よう。ウィザードアイの呪文がかかっていれば，敵の魔法の弾は小さな赤点で表示される。発射音が聞こえたらすかさず軌道を読み，右か左に旋回して避けよう。レーダーがきかない場合も，適当にジグザグに逃げるべし。追い打ちを食らう確率が格段に減るぞ。



◀敵味方の攻撃の射程距離を，レーダー上で覚えておこう

真 キャラクター育成術

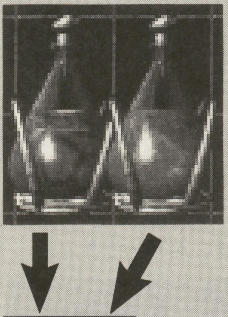
『M&M6』の過酷な戦場を勝ち抜くためには，キャラクターを強化していかなければならない。経験を積んでレベルを上げる&強力なアイテムを入手するのは当然として，ほかにもあらゆる手段を駆使して戦闘力を向上させよう。

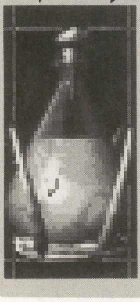
口から…

清く正しくドーピング!

エンロスの世界にはたくさんの薬草や薬が落ちている。前回でふれたフリーヘブンの地下水道などには，それはもう山ほどの薬がある。これらを混ぜていくと，能力が上がったり状態変化が治ったりする，より貴重な薬ができるのだ。

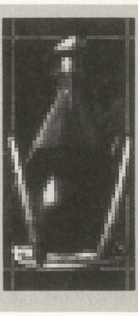
まず2種類の薬を混ぜると中間色の薬ができる。さらにもう1種類混ぜると，調合がまちがっていたら爆発するが，正しい場合は澄んだ白い薬ができる。白い薬はどれも役立つが，とくに重要なのが死亡と石化以外の状態を回復する「復活」(赤＋青＋緑)の薬だ。





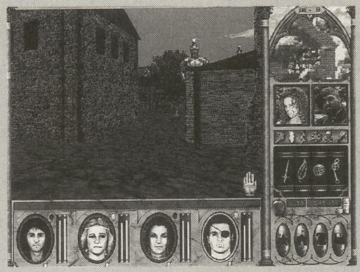
◀右の薬ビンを選択し，左の薬ビンの上で右クリックすると合成されてひとつの薬に

だが白い力に甘んじていてはいけない。ドーピングの真の力は黒い力だ。白い薬にさらに1種類の薬を混ぜると，爆発するか黒い薬ができる。黒い薬のなかにはひとつの能力値を永久に15上げ，それ以外の能力値を5下げるものがある(ひとり一服のみ有効)。この手の薬を飲んでいけば全能力値を10ずつ上昇可能で，マグワイアもまっ青なキャラになるのだ。



◀見よ，これが黒い力。全種類飲めば大幅強化は保証済

頭を使って…



▶地形を利用して飛び道具をかわす技を身につけること



プレイヤーを強化せよ!

このゲームは3Dシューティング的要素が強いので，プレイヤーの腕前の向上が戦力上昇に直結する。敵の飛び道具を地形を利用して避けたり，急斜面をジャンプの呪文連発でかけあがったのち振り向き，すべり落ちつつ眼下の敵に呪文をたたきこんだり…テクニックは無数にある。リアルタイムとフェーズの両モードを使いわけて戦えるようになれば一人前だ。

手をとりあって…

分業のススメ

パーティを強くするには，戦闘だけでなく，迷宮での冒険を効率よくすませることが大事。ワナなどでよけいなダメージを受けないよう，「探索役」をひとり作っておこう。「知覚」と「解除」の技能，そしてイベントアイテムをまとめて持たせておき，物にさわったりするのは，みんなこのキャラにやらせるのだ。ほか，売買役，鑑定役，修理役も作るといい。複数の役をひとりに兼ねさせてもいいが，そのキャラは戦闘に弱くなるので注意。

また旅の道連れにも気を配ろう。序盤は学者(アイテム鑑定＋経験値ボーナス)がひとりいるとアイテム売買でもうかる。中盤以降は好みに応じて編成を変えてもいいが，経験値増加系がオススメだ。



◀有事にそなえて町の人々の職種を確認しておこう

正しい魔法の使いかた・特別編

ハルマゲどどんぱ…

敵味方を問わず，屋外の生物に多大なダメージを与える呪文「ハルマゲドン」。使い勝手が悪いのでつい敬遠しがちだが，「とにかく8時間休めば体力&魔力は回復する」という事実に気づけば，事情は大きく変わってくる。まず，地区内で安全に休める場所を確保し，そのあとに，

①撃つ（使えるかぎり呪文を連発）
②食う（食事&8時間の休憩）
③寝る（翌日まで時間を飛ばす）

の3拍子をくり返せば，相手がドラゴンだろうとなんだろうと，ものの1週間で「掃除」が完了する（魔法が効かない一部の敵をのぞく)。食料が減ったら光の魔法「クリエートフード」を利用し，掃除終了は経験値の上昇で確認しよう。



◀闇魔法使いをふたりそろえ，日に6発撃てば完璧

なお，休憩中に「休息を終える」を選んで抜け出すと，なぜか敵の体力が回復することがあるので注意!

私のダンジョン探索記
エルダーブレイズ
新 冒険者の記録



今月のこのコーナー，Kazoo渡辺氏からバトンタッチしました。

もちろん，スコアランキングにだってアタックするぜ！ってなもんで，本人かなりのヤル気です。かなり内容を軽く見ている筆者ですが，どこまでエルダーブレイズのおもしろさに迫ることができるのか?! たった数回のプレイでハマってしまった私に，みなさんよろしくお付き合いください。 （記録者／八雲 晶）

エルダーブレイズ98
■日本クリエイト■Windows95／98
■ターン制ダンジョン探索型RPG
■9,800円■発売中■メーカー問い合わせ先：☎0729-90-2525

かの地に，新米冒険者現る。

私は新米の冒険者。いや，正確には冒険者志望で故郷を後にしたばかりの，自称冒険者だ。

ふとしたきっかけで，とあるダンジョンの探索を引き継いだものの，「んじゃ，後はよろしく」の一言だけで，とくに内容については何も知らされていない。彼は騎士団の入団合格を家族に知らせるために故郷へと帰ってしまった。

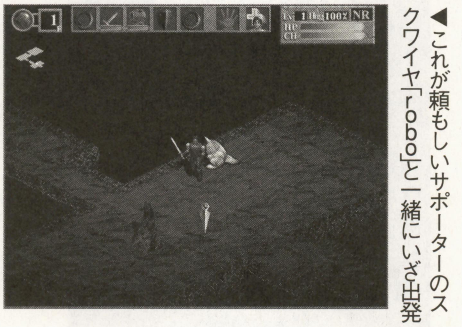
街で見かけた占い師の話では，“エルダーブレイズ”なるものがこのダンジョンに眠っているらしいが，一体何のことやらさっぱりだ。ともかく，頭で考えるよりまず潜ってみることにした。彼から譲り受けたヘンな生物はすんなり慣れてくれたし，役に立ちそうだ。

こうして，男はダンジョンへと消えていった。男の名は“Yakumo”，かつて数々のRPGに手を染め，久しく遠ざかっていた青年冒険者。この先にどんなダンジョンが待ち受けているか，何も知らずに…。

いよいよダンジョン探索開始!

従者のスクワイヤには，愛ハムスターにちなんで「robo」と名を付けた。アイテムを貯め込むあたりがよく似ている(餌じゃないけど)。

ダンジョンに潜ってみると，その暗さにちょっとびっくりさせられる。一瞬，ディスプレイ・モニタの明るさを調整してしまうところだったが，ここはひとつ



◀これが頼もしいサポーターのスクワイヤ「robo」と一緒にいざ出発

この「暗さ」を楽しもうではないか。常にモニタの光度を最強にしている人は，この機会に少し光度を落としてみよう。雰囲気倍増まちがいなしだ。

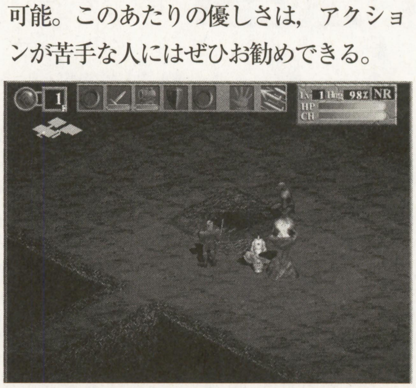
和製RPGのダンジョンは，明るくて見渡せるものがほとんどで，アイテムが奥に眠る迷路としての役目しかないものが少なくない。『エルダーブレイズ』では，ところどころにあるトーチから離れると足元を中心にぼうっと周囲が浮かぶだけで，とくに通路などでは，遠方からの敵が近づいてくるに連れて，ゆっくりと浮かび上がってくる。これぞダンジョン，まさに「一寸先は闇」の緊張感が楽しめるわけだ。

一連の操作は，マウスでもキーボードでも可能。コントロール・ウィンドウという操作パネルを，マウスでクリックすることで進める方法もあるが，こちらのほうがかなりコツが要りそうだ。このあたりは，好みによって意見がわかれるところだろう。

私の場合，マウス操作がヘタクソなせいか，なかなか階段を降りれないのはもちろん，初回からまちがって店の商品を盗んでしまい，店長に追い回されてしまったのだ，いや，本当に。かろうじて逃げ切れたものの，しっかりROVERの称号を頂いてしまい，以降，店に入るたびにチクチクと言われ続けたのであった。

かくして，昔シューティングでぶいぶい言わせた(?)キーボード操作での勝負と決め，マウスの右クリック操作（杖による攻撃対象を選択）が必要なときだけマウスに持ち替える方法を取ることにした。

このようなトロい青年冒険者にとって何よりもうれしいのは，ターン制RPGであること。こちらが動かない限り周囲もじっとしたままなので，この先どういう行動を取るかをじっくり考えることも可能。このあたりの優しさは，アクションが苦手な人にはぜひお勧めできる。



▲その暗さにびっくりさせられるダンジョンだが，トーチの周囲は明るい

今に息づく，ローグの血統

ついに地下7階で死んでしまい，気を取り直して再びダンジョンに潜ってみると，はじめて潜ったときと構造がちがっている。「うわ，これはローグだ」。そういえば,上に戻る階段がなかったと，今更ながら気づいた迂闊(うかつ)な青年冒険者であった。

『ローグ』と言えは，遥か昔のマイコン時代に多くのプレイヤーに遊ばれたRPG

の名作。メモリもグラフィックも貧弱だった当時のマイコンでは，絵の代わりに文字や記号だけというのが当然のことで，『ローグ』も@や#などの記号で壁や人，モンスターを表現していた。

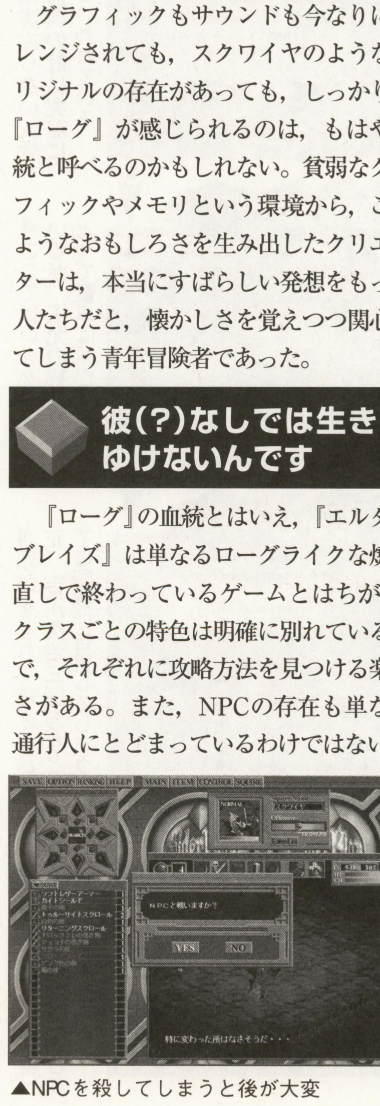
階層を潜るたびにランダムでダンジョンが構成されるのも，少ないメモリをやりくりする工夫から生まれたもの。魔法などで地上に戻ったら，またちがったダンジョンが楽しめるという，おもしろさもあったし，何よりも“足を踏み入れていない部分は見えない”というのは，文字だけの貧弱な表現でも十分に緊張感を楽しめたものだ。

現在の贅沢な環境に馴染んでいると苦肉の策のように感じるかもしれないが，このシステムが『エルダーブレイズ』以外にも「不思議のダンジョンシリーズ」などに受け継がれているように，本質的なおもしろさは今でも通用するものだ。必勝パターンもなく，かなり運が左右するおもしろさは，トランプのように不変的なわけだ。

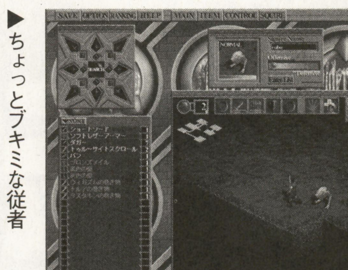
グラフィックもサウンドも今なりにアレンジされても，スクワイヤのようなオリジナルの存在があっても，しっかりと『ローグ』が感じられるのは，もはや血統と呼べるのかもしれない。貧弱なグラフィックやメモリという環境から，このようなおもしろさを生み出したクリエイターは，本当にすばらしい発想をもった人たちだと，懐かしさを覚えつつ関心してしまう青年冒険者であった。

彼(?)なしでは生きてゆけないんです

『ローグ』の血統とはいえ，『エルダーブレイズ』は単なるローグライクな焼き直しで終わっているゲームとはちがう。クラスごとの特色は明確に別れているので，それぞれに攻略方法を見つける楽しさがある。また，NPCの存在も単なる通行人にとどまっているわけではない。



▲NPCを殺してしまうと後が大変


▶ちょっとブキミな従者

しかし，なんといっても大きな存在は「スクワイヤ」という従者だ。ちょっとブキミな魔法生物だが，しっかりとサポートしてくれる賢いお供。一緒に敵を攻撃してくれるだけではなく，アイテムを食べさせることで，たとえ自分が死んだとしても，食べさせたアイテムは地上にストックされているので，再スタートが有利になる。

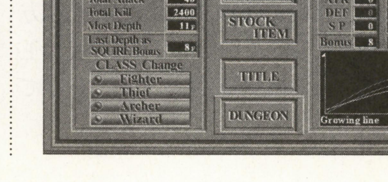
育てかたしだいでは，かなり強力になるので，ここはひとつご機嫌を損ねないように注意したいところ。どっちが主人だかちょっとわからないくらい，このゲームの特徴のひとつだ。

神殿目指しがんばってみたものの…

まずは3回のアタックでSlimeKillerの称号を獲得。そんな折，ダンジョンをうろつくNPCから「クラスチェンジができる宝石が，地下10階あたりの神殿にあるらしいぜ」と聞き，とりあえず神殿を目指すことにした。

しかし，いざ神殿を目指してみると，7階から9階あたりでMEDUSAやCARRION CLAWLER，VENUS FLYTRAPなどといったモンスターに倒されてばかり。武器で力押しが通用しないので，ここはひとつ，よくわかっていないアイテムを活用する方針に変更し，拾ったその場で試すことにしてみた。

アイテムは，鑑定しないと未確定名(「＊＊色の薬」や「＊＊の巻き物」といった，適当な名前)のままだ。未確定名と正式なアイテムとの関連はほぼ固定しているようだが，魔法効果を発揮する巻き物についてはダンジョンに潜るごとに変化しているようである。

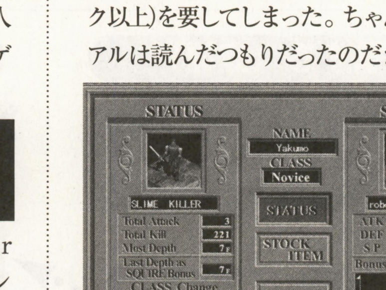


◀3回目のステータス画面

アイテムの中には，装備品を破壊されたり敵を増やしたりと，危険なものもいくつかあるが，ここは一発度胸で試してみる他はない。自分が混乱したりして，モンスターの餌食となること数回。それでもめげずに試しているうちに，ワンドが意外と強力なことに気が付く。

ワンドは，正面の相手に「使う」ことで効果を発揮するだけでなく，手に「持つ」状態で，離れた相手を右クリックすると遠隔攻撃ができる。こうしてワンドを活用することで，あっさりと神殿に着くことができたのであった。

しかし，こんなに便利で使えるアイテムだと気づくまでに，かなりの時間(30アタック以上)を要してしまった。ちゃんとマニュアルは読んだつもりだったのだが(苦笑)。

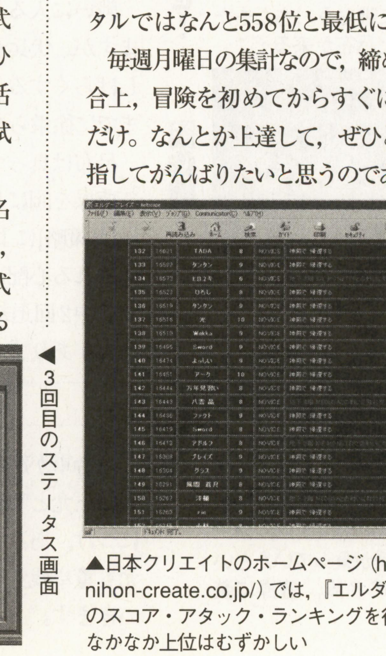


◀40回目のステータス画面

今月のスコア・アタック・ランキング

パンパカパーン，今月のスコアアタック結果です。ノービスクラスで143位。トータルではなんと558位と最低に近い(涙)。

毎週月曜日の集計なので，締め切りの都合上，冒険を初めてからすぐに出した分だけ。なんとか上達して，ぜひとも上位目指してがんばりたいと思うのであった。


▲日本クリエイトのホームページ (http://www.nihon-create.co.jp/) では，『エルダーブレイズ』のスコア・アタック・ランキングを行なっている。なかなか上位はむずかしい

英傑伝シリーズ

三國志曹操伝

君は姦雄となるか？能臣となるか？ その3



■コーエー ■Windows95/98/NT4.0 ■シミュレーションRPG ■9,800円 ■発売中 ■メーカー問い合わせ先：045-561-6861／ホームページ http://www.koei.co.jp/

曹操（そうそう）を主人公として，三国志物語を体感できる『三國志曹操伝』の連載も今回が最後です。「三国志といえば曹操」と言ってもよいほど，曹操の登場場面は多く，壮大なストーリーが展開されます。それだけボリューム満点の内容です。ゲームを終える頃には，みんな三国志ファンになっていることでしょう。（文／源 康史）

董卓を追撃するか！それとも………？

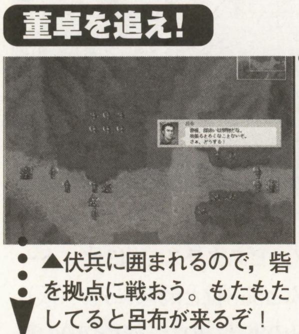
追撃する（姦雄）



勝利条件：李儒を倒す！

取得アイテム：回復の米・皮の盾・絶影

董卓を追え！



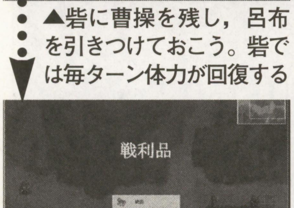
伏兵を蹴散らせ！

▲伏兵に囲まれるので，砦を拠点に戦おう。もたもたしてると呂布が来るぞ！



囮作戦！

▲砦に曹操を残し，呂布を引きつけておこう。砦では毎ターン体力が回復する



絶影が！

▲絶影は曹操が乗っていたといわれる実在の名馬。曹操に装備させよう！

追撃しない（能臣）

同盟軍解散…



退却しても

董卓（とうたく）は長安（ちょうあん）に遷都しますが，連合軍の大将・袁紹（えんしょう）は動きません。呆（あき）れた曹操は自軍だけで董卓を追撃します。ここでは追撃するかどうか選択することができます。部隊のレベルアップを考えるなら迷わず追撃しましょう！

戦いに入ると，思ったより敵兵が少ないことに気付きますが，伏兵が潜んでいるので，慎重に進軍しましょう。しばらくすると伏兵の呂布（りょふ）が押し寄せてくるので，それまでに徐栄（じょえい）らを片づけておかないと苦戦してしまいます。

呂布は真っすぐ曹操を狙ってきます。これを逆手に取り曹操を囮（おとり）にして戦うと有利に戦いが進められます。曹操は[策略]により，体力を回復させることができるので，倒される心配はありません。

途中2回退却の機会がありますが，李儒を倒せばいいことがありますよ！

連環の計で董卓滅亡！

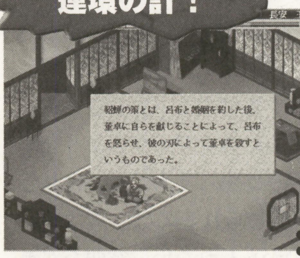
連合軍が解散しても乱世は時の停滞を許しません。司（し）徒（と）の王允（おういん）と貂蝉（ちょうせん）による「連環（れんかん）の計」により，呂布を味方につけ，あっけなく董卓は滅亡します。しかし，その王允も董卓残党に殺され，呂布は貂蝉を連れて落ち延びていきます。

運命の選択！



◀董卓を追撃するか？三国志演義どおりに行動したいのなら追撃しよう

連環の計！



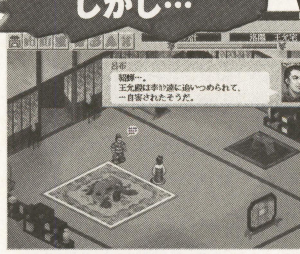
◀貂蝉は実在しない人物だが，連環の計は実際にあったといわれている

董卓滅亡！



◀ここではいきなり殺しているが，王允の綿密な策によって董卓は滅亡する

しかし…



◀貂蝉を連れて逃げる呂布。吉川英治三国志などでは貂蝉は自害してしまう

その頃曹操は…



◀東郡で力を蓄え，猛将典韋を配下に加える。そして軍師も…

兗州で地盤を固めろ!

青州黄巾討伐戦

回復の豆×3
漆黒の道服

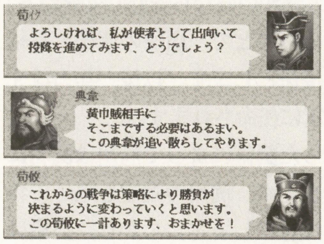
青洲黄巾ヲ取り込め!

策士加わる！



◀青州黄巾討伐の進言をする荀彧。荀彧はRPGでいえば魔法使いだ！

誰の策を用いるか!?



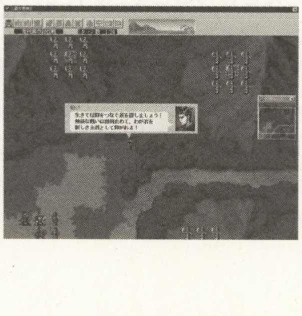
◀実際の曹操は荀攸—荀彧の策をそれぞれ実行して、黄巾を追いつめた

東郡太守となった曹操は兗州(えんしゅう)で着実に力をつけていきます。そんなとき，朝廷より青州黄巾討伐の勅令が下ります。ここで選択肢が出ますが，どちらを選んでも出陣することになります。積極的であれば姦雄(かんゆう)，消極的であれば能臣(のうしん)パラメータがそれぞれ上がります。

曹操は皇帝を擁し，天下に号令するためにこの勅令を自ら受けます。また，ただ青州黄巾を滅ぼすのでなく，取り込もうとします。黄巾はもともと農民の集団であり，農業と民衆こそ国の基礎という考えから，一石二鳥を狙ったのです。

新しく加わった3人の武将の誰の作戦を用いるかで戦局は大きく変わります。典韋(てんい)の作戦だけは退けたほうがよいでしょう。荀彧(じゅんいく)の策では北西の村の部隊がすべて撤退するので，かなり楽になります。荀攸(じゅんゆう)の策はレベルアップに適しており，東南の村の部隊を包囲殲滅できます。

荀彧黄巾を説得する



◀曹操は青州黄巾を降伏させ、味方につけることで、強大な勢力を築いた

郭嘉，幕下に加わる！



◀郭嘉は道士で、敵部隊の力を削ぐ策略を使うことができるぞ！

徐州報仇戦

勝利条件：陶謙を倒す！

初の城攻めとなります。城の外の二つの砦をまず狙いましょう。新たに郭嘉(かくか)と程昱(ていいく)が加わるので，策略コマンドより城内の兵を遠距離から攻撃できます。8ターンになると陶謙(とうけん)の援軍劉備(りゅうび)が出現し，休戦を申し出てきます。そして，それと同時に濮陽(ぼくよう)に呂布が攻め入った報告が入ります。選択に迷うところですが，ここで撤退すれば，特殊アイテム・白銀の鎧を入手できます。無視して戦うこともできますが，やはり濮陽が心配ですね。

濮陽の戦い

勝利条件：敵の殲滅

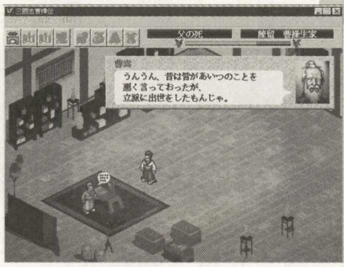
濮陽城は広く，敵部隊も充実しています。味方の部隊も10隊までなので，下手に兵を分散させると危険です。城外に唯一ある砦を襲い，そこを橋頭堡(きょうとうほ)とすることで序盤はなんとかなりますが，いかんせん多勢に無勢。呂布は一気に勝負をつけようと全軍で攻めてきます。これではひとたまりもなく，退却するしか道はありません。出陣したときと同じ，左上のゾーンから撤退できるので，曹操はあまり深入りさせないほうがよいでしょう。

撤退しない選択もできますが，勝つにはかなり根気が必要でしょう。本当に勝てるかどうかは疑問ですが……。

◆ ◆ ◆

三国志演義では，この後徐州で劉備・呂布と対決，官渡(かんと)で袁紹と天下分け目の戦い，そして赤壁(せきへき)の戦い……と続いていきます。『三國志曹操伝』はまだ序盤といってもよいでしょう。この先はみなさんの目で確かめていきましょう。

父を迎えるが…



◀曹操の父曹嵩は曹操の元に向かう途中、陶謙の配下に襲われて絶命してしまう

報讐雪恨！



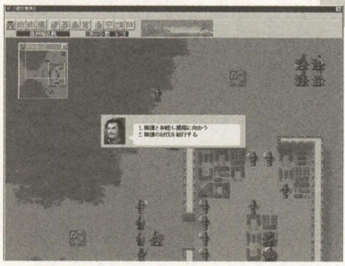
◀曹操は父の恨みを晴らすために、全軍をもって徐州に出撃する

その頃呂布は…



◀陳留に落ち延びた呂布は陳宮を軍師に、留守の濮陽を襲う計画を……

濮陽に危機が！



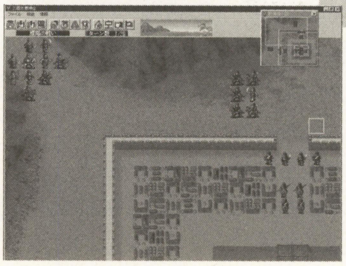
◀徐州を包囲し、途中劉備が休戦を申し出る。このまま攻めたらどうなるか!?

于禁を先鋒に濮陽奪還！



◀ここから弓兵の于禁が加わり、戦いのバリエーションが増える

難攻不落の濮陽



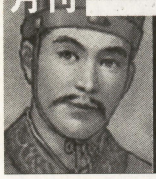
◀城の大きさも敵兵の数も徐州とは比べものになりません。攻略可能なのか？

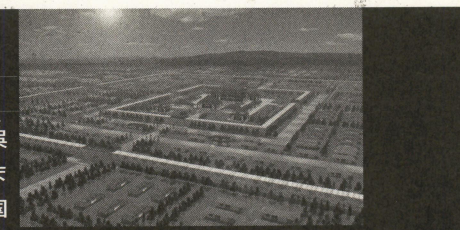
奥深い三国志の世界を骨の髄まで味わおう

月刊 三國志読本 3月号

今月のテーマ：
おっとり軍師／計略

文／源康史





「三国志演義」は蜀を正当にする立場で描かれているため，対立した魏・呉は総じて損をしているといわざるを得ません。呉でも損した武将が数多くいますが，その中でもひと際目立つのが魯粛ではないでしょうか？　今月は，三国志における温厚の代名詞とされる魯粛の名誉回復といこうじゃありませんか！

三国志武将列伝「魯粛伝」

魯粛は字を子敬といい，もともと資産家の子息で，気前のいい人柄でした。三国志演義でお人好しに描かれているのは，これが原因かもしれませんね。

乱世になり，民が困窮すると，魯粛は惜しげもなく蓄財を使い，救援物資を送りました。このことで魯粛の評判は高まり，しだいに近隣に知れ渡っていきます。そんな噂を聞きつけた周瑜が近づき，深い親交を結んだといわれています。この名声を聞きつけたのは周瑜だけではありません。袁術も魯粛に官職を与え，自分の支配下に入れようとしました。しかし，魯粛は袁術の人柄を快く思わず，すぐに見切りをつけます。その後，親友の劉子揚（劉曄のことか？）の誘いを受けますが，周瑜の説得により，孫権との会見を承諾します。孫権も周瑜が強く推薦するほどの人物ということで，一対一でじっくり話をしました。

魯粛は孫権に父・孫堅の仇である黄祖を倒し，劉表を滅ぼし，帝位に昇るべきだと説きます。その時点での孫権にそこまでの意志はなかったようですが，魯粛を重く用いるようになります。しかし，とくに家臣でなく，あくまで客員的立場で孫権の下にとどまりました。

荊州の動揺につけ込む

荊州の劉表が死ぬと，魯粛は荊州の地の利を説き，すぐに奪うよう進言します。

そして，荊州が二派にわかれているところに目をつけ，自ら弔問の使者として荊州に赴きます。劉備を味方にし，共同で曹操に対そうとしたのです。しかし，荊州に向かう道中で，跡継ぎの劉琮が既に曹操に降っていると聞き，逃亡中の劉備と会い，江東（呉）が万全であることを伝え，同盟を勧めます。劉備にとっては願ったりかなったりで，すぐに諸葛亮を呉に派遣します。つまり正史における“赤壁の戦い”で諸葛亮が唯一行なった「呉との同盟」も魯粛の手柄というわけです。

赤壁前夜，降伏派と激突

曹操が荊州を平らげ，呉に迫ると，呉の主だった家臣はいずれも降伏論を唱えます。しかし，魯粛だけは反対し，孫権にこう説きました。

「私ら（魯粛と降伏論を唱える家臣）は降伏しても，現状を維持することができますが，将軍（孫権）は果たしてそうでしょうか？彼らが降伏を主張するのは己の保身のためです」

この意見に喜んだ孫権はますます魯粛を重用します。

そして賛軍校尉に任命され，実戦部隊の指揮をまかされている周瑜のもとに派遣されます。周瑜の補佐が役目で，簡単にいえば軍師に任命されたわけです。

では，演義における魯粛の赤壁での活躍（？）を紹介しましょう。

魯粛は，事あれば諸葛亮を始末しようとする周瑜を諌める立場に終始します。周瑜と諸葛亮との間を行き来し，10万本の矢を集めた諸葛亮に感服するなど，いっぱい食わされたり，出し抜かれて呆然としたり，どうも間抜けな印象があります。活躍はそれだけです（笑）。

赤壁後の荊州問題では，諸葛亮に簡単に説き伏せられ，周瑜に「人が良すぎるにもほどがある！」と怒られる場面も何度となくあります。しかし，そんな記録は正史には一切ありません。赤壁の戦い自体，演義での扱いはかなり大きいのですが，正史では極めて資料が少ないので，実体がつかめません。ですから，ほとんどがフィクションだと思ってまちがいないのです。周瑜にいいようにあしらわれた蒋幹も，じつは名士だったのです。誰ですか？蒋幹と聞いて笑っているのは（笑）。

赤壁の戦いは周瑜と魯粛の働きにより，曹操を撤退させることに成功します。孫権は喜び，魯粛を自らの手で馬から降ろしてねぎらおうとしますが，魯粛は「天下を統一したあとに，そっと馬車で出迎えてくれるほうが名誉であります」と言い，周りを驚かせました。孫権は魯粛の器の大きさに感服し，ますます重用するようになります。

周瑜の後を継ぐ

魯粛は周瑜に臨終の際「魯粛ほど知略に優れた人物がいるなら安心して死ねる」と言わしめたほどで，周瑜の死後，孫権は魯粛を後任とします。以後，兵力は充実し，将軍に任命されます。

蜀を奪った劉備によって荊州は関羽に委任されますが，荊州の返還を巡って魯粛とは常に対立します。しかし，魯粛は蜀との同盟を重要なものとして，決して争いを起こさないよう気をつかいます。

ついに魯粛は呂蒙に命じ，荊州南部の奪還に成功します。そして関羽が兵を繰り出すと，会見の席を設け，関羽を痛烈に非難します。「我らが荊州を貸したのは，劉備殿が根拠地もなく困っていたからで，益州を手に入れた今返すのが道理。しかもこちらは十分に譲歩しているのに，話し合いにも応じようともしない。いったいこれはどういうことか？」この理にかなった説得に関羽は納得し，兵を引き上げ，国境を定めます。この会見は演義では，関羽が単身乗り込み，常に魯粛を側から離さず，半ば人質状態として，まんまと逃げるという場面となっています。ここでも引き立て役になってしまった魯粛，哀れでなりません。

魯粛は46歳でこの世を去りましたが，孫権は帝位に就いたときに，魯粛と最初に会見したときのことを思いだし，「先見の明があった」と讃えました。

魯粛の後任には，あの関羽を破った呂蒙が任命されます。ゲーム中では呂蒙や陸遜に負けないくらい，比較的高い評価をされています。それだけでも結構良い扱いなのかもしれませんね。

三国志おもしろ裏話

計略列伝

三国志を読んでると，よく「○○の計」というのが出てきますね。大したことはない計略でも漢字を並べられると凄い計に思えてしまい，物語としても盛り上がるから多用されていますが，簡素な名文として知られる正史三国志では，ほとんどでてきません。

裏話というとちょっと大げさですが，有名な計略を見てみましょう。

・二虎競食の計

荀彧が曹操に献じた計。2匹の虎に一つのエサを与えて共に弱らせたところを，一気に殺してしまおうという計略。

虎とは呂布と劉備のことで，劉備を徐州の牧に正式に任じる代わりに，呂布を殺させようとするもの。結局仲直りしてしまいますが，劉備が勅命を無視できないという弱みを利用したもので，目のつけどころはよかったのですが…。

・駆虎呑狼の計

これも荀彧が曹操に献じた計。虎がいない間に狼に呑み込ませようという計略。これは劉備に袁術討伐をさせている間に，呂布に徐州を奪わせようとします。呂布は引っかかり，留守役の張飛が荒れているところを乗っ取ってしまいます。帰るところのなくなった劉備ですが，呂布のもとに行き，逆に客分として仲直りしてしまいます。結果的には失敗ですが，やっかいな呂布に権力を与えてしまったのは失敗だったか？

・連環の計（その１）

貂蝉が呂布と董卓を惑わし，仲違いさせた計。王允は貂蝉を呂布と婚約させ，その後，董卓に献上します。貂蝉と仲良くする董卓を見て，呂布は怒りを爆発させ，ついに董卓を殺してしまいます。正史では「侍女」とのみ書かれた女性を貂蝉として，話をふくらませました。

・連環の計（その２）

同じ名前ですが，中身はまったくちがいます。龐統の考えた計で，曹操軍の兵が慣れない船の上で酔っているところに目をつけ，鎖で船同士をつないで，陸のようにしてしまうように曹操に進言します。しかし，これは周瑜が火攻めをした際に分散できないようするためで，これにより曹操は赤壁で大敗することになります。もちろんフィクションです。

・離間の計

これはいろいろな武将が使いましたが，もっとも有名なのが賈詡が韓遂と馬超を引き裂く際に曹操に献じた計です。

韓遂にあちこち消した内容の書簡を送り，馬超に疑いをもたせます。馬超は韓遂が都合の悪いところを消したと思いこみ，ついに分裂します。そこを曹操につかれ，大敗を喫します。



▲策士賈詡と，中国四大美女の貂蝉。後にも先にもこの２人が並ぶのはこれが最後であろう。しかし，演義を見る限り会ったことがあってもおかしくはない

三国志豆事典　むずかしい用語・人名を解説

[黄祖]

江夏太守で劉表配下の武将。袁術の命で孫堅を殺しますが，後に親の仇と孫権に攻められ，ついに捕らえられ殺されます。気が短い性格だったらしく，禰衡を殺したことでも知られています。

[荊州南郡]

桂陽・長沙・零陵の３郡。三国志演義ではさまざまな名場面が登場します。

[蒋幹]

周瑜の学友で，優れた風格と弁舌を操った説客として，周瑜と孫権の仲を裂こうとしましたが，両者の厚い信頼関係に心を打たれて，なにも言わずに引き下がりました。

[馬車]

魯粛の話の場合，賢者を迎えるときに使ったという意味で，賢人にとっては一番の名誉と言いたかったのです。

[賈詡]

字を文和といい，魏の大尉にまで昇った軍師。董卓・李傕・張繍・曹操と主を変えた世渡り上手でもあります。曹操を破ったこともある策士で，世継ぎ問題では曹丕の側につきます。

三国志画廊



評…美男子でも，戦では非情な一面もなければ，呉軍大都督はつとまらない!?

▶By裕み

今月の一冊！

尚文社ジャパン刊行の「三国志歴史紀行」を紹介します。

中国で出版された本を翻訳したもので，三国志ゆかりの都市を逸話や写真を交えて，紀行の形で紹介しています。どんな順番に訪ねていけばよいか参考にもなります。

また三国志演義には書かれていない民間に伝わる話や，現在どのような都市になっているのか？三国時代の発掘関係など興味深い話題も満載で，中国へ旅行したときにはぜひ携帯していきたい１冊です。

中国史研究の第一人者で小説家の陳舜臣氏が推薦する１冊でもあります。



◀価格は1，800円。サイズは小さいので携帯にも適している。400ページ近い充実した内容は申し分なし。

※画面写真は，コーエー発売Windows95/98版『三國志Ⅵ』より

キミの1票を待つ!

1998年度 ビデオゲームグランプリ

ノミネート作品発表

1998年のベストゲームを決めるのはキミだ!

ベーマガ読者のみなさんの1票で，その年度のベスト・ビデオゲームを選んでしまおうという「ビデオゲームグランプリ」。プレゼントもあるので，みなさん，ぜひぜひ投票してね!（担当代理／宮崎良太）

投票方法

右ページの「1998年度ビデオゲーム・グランプリ　ノミネート作品リスト」から，8つの部門賞を選んで投票しよう!

①総合グランプリ

ノミネート作品のなかから，おもしろかったゲームを1位から3位まで選んでね!また，選んだ理由もお忘れなく。

②シューティング・オブ・ザ・イヤー
③アクション・オブ・ザ・イヤー
④対戦格闘・オブ・ザ・イヤー
⑤ザ・ベスト・オブ・グラフィック
⑥ザ・ベスト・オブ・サウンド
⑦ザ・ベスト・オブ・アイデア
⑧メーカー人気投票

②～⑧の部門賞は，各部門につきひとつずつ選んでほしい。選んだ理由や，コメントなども添えておいてね!

これらのすべての項目を記入して，下記の宛先まで応募してくれ。また，応募者のなかから抽選で，「マイコンBASICマガジン特製マウスパッド」をプレゼント!締め切りは2月27日消印有効。グランプリの結果発表は5月号で行なう予定だ。キミのアツい1票を待ってるぜ!

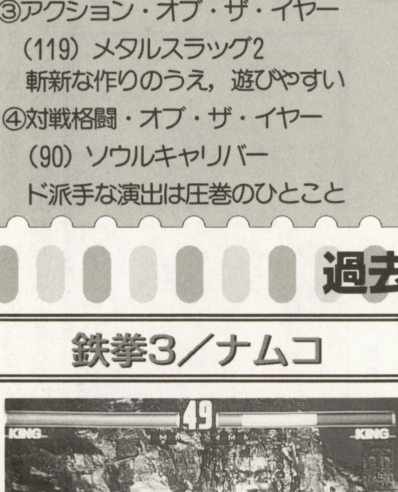
応募先：
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「1998年度ビデオゲーム・グランプリ」係

ハガキ記入例

①総合グランプリ
1位（40）ビートマニア2ndMIX
文句ナシで，最高に楽しい!
2位（72）セガラリー2
ドリフト感がたまらない!
3位（26）弾銃フィーバロン
やっぱり，あの弾よけにはハマる
②シューティング・オブ・ザ・イヤー
（24）エスプレイド
世界観が好き!　弾よけもアツかった!
③アクション・オブ・ザ・イヤー
（119）メタルスラッグ2
斬新な作りのうえ，遊びやすい
④対戦格闘・オブ・ザ・イヤー
（90）ソウルキャリバー
ド派手な演出は圧巻のひとこと
⑤ザ・ベスト・オブ・グラフィック
（70）電脳戦機バーチャロン～オラトリオ・タングラム
あの画質で，あの動きには驚いた!
⑥ザ・ベスト・オブ・サウンド
（41）ビートマニア3rdMIX
音と言えば，このゲームしかない!
⑦ザ・ベスト・オブ・アイデア
（33）ダンスダンスレボリューション
汗だくになるほど熱中した。今までにこんなゲームはなかったから
⑧メーカー人気投票
コナミ
最近遊んだ作品のもっとも多かったメーカー。今後の作品にも期待してる

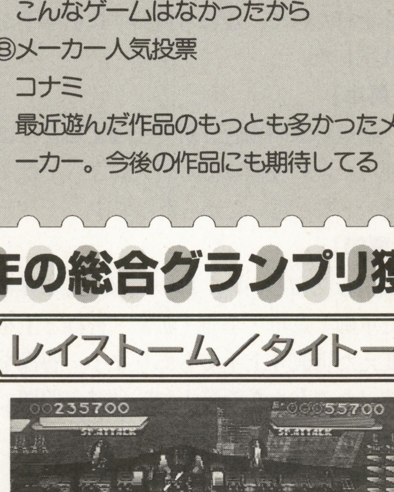
過去3年の総合グランプリ獲得作品

鉄拳3／ナムコ



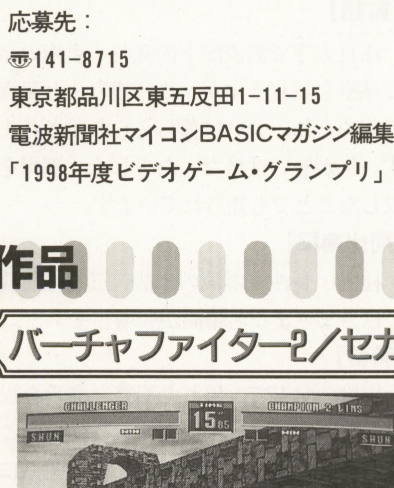
▲'97年度総合グランプリ＆対戦格闘・オブ・ザ・イヤーの1位に輝く。ゲーム自体は非常に遊びやすく，幅広い年齢層に支持された作品

レイストーム／タイトー



▲グラフィック，サウンド，演出と，幅広い分野で評価された。シューティングがグランプリというのは近年まれに見る快挙。'96年度

バーチャファイター2／セガ



▲'95年度。1店に10台以上稼働するお店があったくらい盛り上がった作品。当時はこのグラフィックとプレイ感覚に驚愕させられた

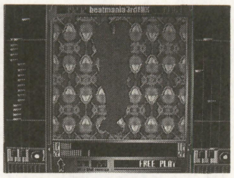
2代目予想屋の単勝連式！

ココは，賭博師宮崎による98年度受賞作品を予想してしまおうというコーナーだ。チャレハイ担当として，意地とメンツにかけた大予想だぜ！

まず，ここ数年圧倒的な支持を得ていた対戦格闘ゲームは，マイナーチェンジの連続で，新しい要素というのは出尽くしてきた感がある。そのため，このジャンルの総合1位は少々キビしい。逆に，シューティングや大型筐体といった，古くからあるジャンルに斬新なアイデアを加えた作品が目立ってきている。よって，今年は『ビートマニア』シリーズや『エスプレイド』が票を稼ぐと予想しているが？



◀今までのシューティングにはない世界観を取り入れた『エスプレイド』



▶若者の支持を得た『ビートマニア』

1998年度ビデオゲーム・グランプリ　ノミネート作品リスト

アリカ		
1	ストリートファイターEX2	対戦格闘
2	テトリス　ザ・グランドマスター	パズル
3	ファイティングレイヤー	対戦格闘
エイティング／ライジング		
4	アームドポリスバトライダー	シューティング
5	ブラッディロア2	対戦格闘
SNK		
6	オフビートレーサー	レーシング
7	サムライスピリッツ2～アスラ斬魔伝	対戦格闘
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ	対戦格闘
9	ネオジオカップ'98～ザ・ロード・トゥ・ザ・ヴィクトリー	サッカー
10	ビーストバスターズ～セカンドナイトメア	ガン・シューティング
11	リアルバウト餓狼伝説2～THE NEW COMERS	対戦格闘
12	幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華，散りゆく花	対戦格闘
13	ガントレットレジェンド	アクション
14	ラジカルバイカーズ	レーシング
カネコ		
15	VS麻雀　乙女繚乱	麻雀
16	サイヴァーン	シューティング
カプコン		
17	ジョジョの奇妙な冒険	対戦格闘
18	スターグラディエイター2～ナイトメア オブ ビルシュタイン	対戦格闘
19	ストリートファイターZERO3	対戦格闘
20	マーヴルVSカプコン～クラッシュ オブ スーパーヒーローズ	対戦格闘
21	マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー	パズル
22	超鋼戦紀キカイオー	アクション
23	スティープスロープスライダーズ	スノーボード
ケイブ		
24	エスプレイド	シューティング
25	魚ポコ	パズル
26	弾銃フィーバロン	シューティング
コナミ		
27	NBAプレイバイプレイ	バスケットボール
28	エヴィルナイト	ガン・シューティング
29	コナミ80'sアーケードギャラリー	オムニバス
30	ザ・ワールドサッカーチャンピオン	サッカー
31	ソーラーアサルトリバイズド	3Dシューティング
32	ダークホースレジェンド	競馬
33	ダンスダンスレボリューション	アクション
34	テラバースト	ガン・シューティング
35	ハイパーオリンピック イン ナガノ	スポーツ
36	ハイパービシバシチャンプ	アクション
37	バスアングラー	フィッシング
38	バスアングラー2	フィッシング
39	バトルトライスト	対戦格闘
40	ビートマニア2nd MIX	アクション
41	ビートマニア3rd MIX	アクション
42	ポップンミュージック	アクション
43	レーシングJAMチャプターII	レーシング
44	実況パワフルプロ野球EX	野球
彩京		
45	ガンバード2	シューティング
46	スペースボンバー	シューティング
47	堕落天使	対戦格闘
48	対戦ホットギミック　快楽天	麻雀
サクセス		
49	オセロしようよ	オセロ
50	ガーディアン・フォース	シューティング
51	コットン・ブーメラン	シューティング
サンソフト		
52	アストラスーパースターズ	対戦格闘
53	上海　真的武勇	パズル
セガ		
54	つりぼり大会	フィッシング
55	オーシャンハンター	3Dシューティング
56	ゲットバス・ブラスト	フィッシング
57	ダイナマイトベースボールNAOMI	野球
58	ダイナマイト刑事2～カリブの海賊編	格闘アクション
59	対戦タントアール　サシっす!!	オムニバス
60	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	ガン・シューティング
61	スパイクアウト	格闘アクション
62	デイトナUSA2～バトル・オン・ジ・エッジ	レーシング
63	デイトナUSA2　パワーエディション	レーシング
64	バーチャストライカー2　バージョン'98	サッカー
65	ファイティングバイパーズ2	対戦格闘
66	L.A.マシンガンズ	ガン・シューティング
67	ザ・ロスト・ワールド スペシャル	3Dシューティング
68	ダートデビルズ	レーシング
69	マジカル・トロッコ・アドベンチャー	アクション
70	電脳戦機バーチャロン～オラトリオ・タングラム	アクション
71	スターウォーズ トリロジー・アーケード	3Dシューティング
72	セガラリー2	レーシング
タイトー		
73	オペレーションタイガー	ガン・シューティング
74	カオスヒート	アクション
75	サイキックフォース2012	対戦格闘
76	パズルボブル4	パズル
77	ぽっぷんぽっぷ	パズル
78	ランドメーカー	パズル
79	レイクライシス	シューティング
80	電車でGO!2　高速編3000番台	シミュレーション
テクモ		
81	テクモワールドカップ'98	サッカー
82	デッドオアアライブ++	対戦格闘
83	闘龍伝説エランドール	対戦格闘
中日本プロジェクト		
84	ビリヤードアカデミー　リアルブレイク	ビリヤード
85	銀玉勝負DX	パチンコ
86	麻雀　立直一発	麻雀
ナムコ		
87	アタックプラレール	シミュレーション
88	ガンメンウォーズ	3Dシューティング
89	スーパーワールドスタジアム'98	野球
90	ソウルキャリバー	対戦格闘
91	タイムクライシスII	ガン・シューティング
92	ダービークイズ　マイドリームホース	クイズ
93	ダウンヒルバイカーズ	レーシング
94	テクノドライブ	オムニバス
95	てんこもりシューティング	シューティング
96	ハンマーチャンプ	アクション
97	パカパカパッション	アクション
98	パニックパーク	アクション
99	ファミリーボウル	ボウリング
100	レースオン！	レーシング
101	子育てクイズ マイエンジェル3～マイリトルペット	クイズ
ビスコ		
102	イレブンビート	サッカー
103	グルメバトルクイズ料理王	クイズ
104	スターソルジャー　バニシングアース	シューティング
105	ステッガーワン	シューティング
106	フリップショット	パズル
107	ブレイカーズ リベンジ	対戦格闘
108	戦神	シューティング
ビデオシステム		
109	クイズ＆バラエティすくすく犬福	クイズ
110	対戦麻雀ファイナルロマンス4	麻雀
その他		
111	シーバスフィッシング(A WAVE)	フィッシング
112	中国龍3スペシャル(igs)	パズル
113	クールボーダーズ　アーケードジャム(ウェップシステム)	スノーボード
114	パチンコセクシーリアクション(サミー)	パチンコ
115	ショックトルーパーズ　2ndスカッド(ザウルス)	アクション
116	ライデンファイターズ JET(セイブ開発)	シューティング
117	エアガイツ(ドリームファクトリー)	対戦格闘
118	レイディアント シルバーガン(トレジャー)	シューティング
119	メタルスラッグ2(ナスカ)	アクション
120	アシュラブレード(フウキ)	対戦格闘
121	バーチャルマージャンII～マイ・フェア・レディ(マイクロネット)	麻雀
122	パズループ(ミッチェル)	パズル
123	麻雀学園祭2(メイクソフトウェア)	麻雀
124	ブレイジングスター(夢工房)	シューティング

※対象作品：'98年1月～12月に発売されたビデオゲーム
※ジャンル表記は目安です。他ジャンルへ投票してもかまいません。

アーケード・ザ・旬

みなさ〜ん，元気にゲームやってますか〜。人気アーケード・ゲームの“旬”なネタをお届けするこのコーナー，今月は担当者多忙のため，覆面ライターの僕が先輩に代わってお送りしま〜す。ふにゃふにゃ。　（担当代理／魚末烈人）

今月のメニュー

- ◆対戦ホットギミック快楽天
- ◆ジョジョの奇妙な冒険
- ◆ビートマニア3rdMIX
- ◆スパイクアウト〜ファイナルエディション
- ◆ファイティングレイヤー

対戦ホットギミック快楽天（彩京）

どこかで見たことあるヤツらと対戦できる！

マンガに登場するキャラクターと，麻雀で対戦できる『対戦ホットギミック快楽天』。このゲームで,「こよみ」「ミリオン」「カイン」という3人の隠しキャラクターと対戦する方法をお教えしよう。

しかし，この3人の職業，どこかで見たことがあるんですが。いや，名前も誰かに似ているような……。

暴れん坊巫女　こよみ
（作家：ISUTOSHI）

①最初に選択できる3キャラについて，お仕置き選択画面で，すべて「許す」を選択
②2回目のキャラ選択画面で，MK（MiKo）と入力

魔法少女　ミリオン
（作家：中村博文）

①2回目の対戦キャラ選択画面に登場する3キャラについて，お仕置き選択画面で，すべて「許す」を選択
②3回目のキャラ選択画面で，MG（Magic Girl）と入力

平成はだか侍　カイン
（作家：司　淳）

①3回目の対戦キャラ選択画面に登場する3キャラについて，お仕置き選択画面で，すべて「許す」を選択
②4回目のキャラ選択画面で，MD（Macho Dandy）と入力

ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）

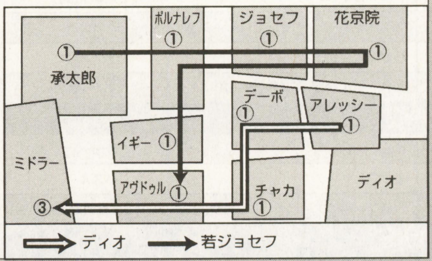
ディオだけでなく，なんと若かりしころのジョセフも使えるとは！

2D対戦格闘『ジョジョの奇妙な冒険』で，3人の隠しキャラを使う方法が明らかになった。コマンド・リストとあわせて紹介しよう。なお，右の図にある数字は，そのキャラクターにカーソルを合わせたときのスタートボタンを押す回数を表している。

【コマンド・リストのコマンドはキャラが右を向いているときのもの。また，★のついた技はスーパーコンボ】

隠しキャラクター出現コマンド

●ディオ……右の図のとおり
●影ディオ……ディオを選択できる状態で，ディオにカーソルを合わせてスタートボタンを5回押す（5回目にスタートボタンを1秒以上押しながら決定）
●若ジョセフ……右の図の矢印の順にカーソルを移動させたあと，ジョセフにカーソルを合わせ，スタートボタンを1秒以上押しながら決定



ディオ		影ディオ		若ジョセフ	
ムダムダ	↓↘→+㊋	スロウ ナイフス	←↙↓↘→+㊋（→↘↓で追加入力）	波紋コーラー	→↓↘+㊋
ムダァッ！	↓↙←+㊋（スタンド時：↓↙←+㊋で追加入力）	空裂眼刺驚	→↘↓↙←+㊋	波紋カッター	↓↘→+㊋
空裂眼刺驚（スペースリパー・スティンギーアイズ）	→，㊎，㊥，㊍，→	恐怖の片鱗	←↓↙+㊋	アイアンボーガン	→↘↓↙←+㊋（㊎で後ろ向きに発射）
ザ・ワールド	→↓↘+㊋（本体時のみ）	なじむぞッ！	→↓↘+㊋	クラッカーブーメラン	↓↙←+Ⓢ
死ねィ！	→↓↘+㊋（スタンド時のみ）	WORLD21	←↙↓↘→+Ⓢ	クラッカーヴォレイ	↓↘→+Ⓢ（Ⓢで2段目，Ⓢor→+Ⓢor↑+Ⓢで3段目）
★ロードローラーだッ	↓↙←+㊋㊋	★パニッシュメント	↓↘→+㊋㊋	★忘れぬ思い	↓↘→+㊋㊋
★時よ止まれッ！	→，㊎，㊍，→，Ⓢ（3ゲージ消費）	★カリスマ	↓↙←+㊋㊋（2ゲージ消費）	★エイジャの赤石	↓↙←+㊋㊋
★チェックメイトだッ	↓↘→+㊋㊋	★時よ止まれッ！	㊍，→，㊎，←，Ⓢ（3ゲージ消費）		

※若ジョセフコマンドで，花京院からイギーへ移るさいには，どこを通ってもよい。

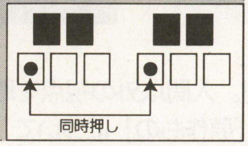
ビートマニア3rdMIX（コナミ）

最後の隠し楽譜

『ビートマニア3rdMIX』に隠された，最後の楽譜の出現コマンドを公開する。

隠し楽譜出現コマンド

旧ハウスかハードテクノを選ぶときに，残りタイムが11秒になったら，1Pと2Pの左下のキーを同時に押す（図参照)。



スパイクアウト〜ファイナルエディション（セガ）

これぞ多人数プレイの醍醐味！

最新作のこのゲームからは，ちょっとした裏技を紹介。いや。ほんとにちょっとしたものなんですけど……。

エリアクリア時の裏技

各ステージのエリアクリア時に仲間と組んでいると，ふたりのキャラクターが手を合わせて喜びあう。

※扉は別の仲間が壊さなければならないので，3人以上で同時プレイしているときのみ可能。



▲この技を使って，ギャラリーにチームワークをアピールするべし

ファイティングレイヤー（アリカ）

CPUキャラの乱入条件と，中ボスキャラの技表を一挙公開！

このゲームには，対CPU戦で乱入してくるキャラがいる。その乱入条件と，2月上旬に使用可能となる中ボスキャラの技表を公開しよう。

ブレア乱入条件

ランスナイトの攻撃を6回ガードしてから倒す（タイムオーバー勝ち，1回負けた状態，ブレア使用時は不可）

アレン乱入条件

スーパーイリュージョンを使用せずに，4回バレッジブロウをキメる（アレン使用時は不可）

真ランスナイト乱入条件

①ランスナイトを倒す
②ブレア，アレンのどちらかを乱入させている
③動物，中ボス，ラスボス戦で，ラウンドを落とさずKO勝ちする（タイムオーバー勝ちは不可）

中ボスキャラ　技表

コマンドはキャラクターが右向き時のもの
★のついている技はバレッジブロウ







プレストン・エージャックス		クレメンス・クライバー		ジョー・フェンディ	
デッドライン	→↓↘+Ⓟ	ヴァルフィッシュ	→↓↘+Ⓟ	ピーチブレイカー	←↙↓↘→+Ⓟ
スケープゴート	←↓↙+Ⓟ	シュトラヒ	←↓↙+Ⓟ	アップルブレイカー	→↓↘+Ⓟ
フロントトラップ	↓↙←+Ⓚ	グーテラオネ	↓↘→+Ⓚ	ジョープッシュ	→↘↓↙←+Ⓟ（ガードくずし）
エルドラド	→↘↓↙←+Ⓟ	グーテナハト	レバー1回転+Ⓟ	パインクラッシュ	←+中Ⓟ
サクリファイス	エルドラド後←↓↙+Ⓟ，↑+Ⓟ×3	アナコンダ	Ⓟ×3	プラムクラッシュ	←+強Ⓟ
ブレットフィスト	↘+強Ⓟ	ハイゲンベルツ	→+中Ⓚ	★イビルジャッジ	↓↙←↓↙←+Ⓟ（装着中は攻撃力アップ）
ワイプハンド	←+強Ⓟ	ラオプフォーゲル	←+強Ⓚ	★スカルブレイク	↓↘→↓↘→+Ⓟ
★ネオデヴィデンス	ⓅⓀ押しっぱなし+→↘↓↙←入力後，ボタンをはなす	ノイモーント	ジャンプ↓+強Ⓚ	イージーコンビネーション	弱Ⓟ，弱Ⓟ
★ゴスペル	↓↘→↓↘→+Ⓚ（空中発動可，レバー↑入れっぱなし+Ⓟ連打で変化）	リュッケンヴェルフェン	→↘↓↙←+Ⓚ（クレメンスステージでは技の性質が変化）	イージーコンビネーション	中Ⓟ，中Ⓟ，中Ⓟ
★ストレイシープ	↓↘→↓↘→+Ⓟ（最後の攻撃がヒットすると相手に爆弾装着）	グライフェン	相手ダウン中に↓+強ⓅorⓀ	イージーコンビネーション	強Ⓟ，強Ⓟ，強Ⓟ
リモコン爆破	↓↘→+Ⓟ（爆弾を爆発）	★エアフォルグ	↓↘→↓↘→+Ⓚ	ガード前進	Ⓚ
イージーコンビネーション	中Ⓟ，中Ⓟ，中Ⓟ	★エアファルケン	レバー2回転+Ⓟ（クレメンスステージではⓀでも発動可。技も変化する）	挑発1	↓↘→+Ⓚ（弱中強の3種類）
イージーコンビネーション	弱Ⓚ，弱Ⓚ，弱Ⓚ	イージーコンビネーション	弱Ⓟ，弱Ⓟ，弱Ⓟ	挑発2	↓↙←+Ⓚ（弱中強の3種類）

ゲーム考現学

第56回

“あなたはどれ?(下)”

Written by
山田整
&
“永久機関”



by 渡瀬右京

今回はプレイヤーのタイプ別紹介の最終回。ちょっと特殊なタイプ「インパクト教徒」と，最近多い「鑑賞型」についてまとめてみた。

次回のテーマは「神」。人間以外の視点を取り扱ったゲームの話だ。次々回は「原作もの」について，これまでの記事とはちがった切り口で紹介する予定。

インパクト教徒

ゲームの常識を置き去りにして生み出された「何か」。日常の枠をはるかに飛び越えた「新奇なもの」。ゲーム性や物語性をささいなものと片づけ，ただ心を揺さぶる衝撃とほとばしる感性をゲームに求める人が，確かにいる。

メジャーなところで『超兄貴』（メサイヤ）を受け入れられるかどうかが最初の踏み絵になるが，「インパクト道」の奥はさらに深い。この二つの作品を，そんな求道者たちに捧げる。（山田　整）

英雄降臨

■富士通パレックス■SLG
■Windows3.1／95■1,000円

「危機的状況にある近未来の地球に7人の英雄の霊が降臨，君はそのひとりとなって他の英雄と戦い，あるいは協力して世界を救う」「美形の秀吉やリンカーンやブルータスが君をサポート」「日本の技術センターで物質転送機とレーザーを開発」「重装歩兵をシミュレータで訓練して敵国との戦いに備えろ」「世界の未来をかけて白の王と黒の王が大決戦！」

いったい何の話だ？と普通の人は思うだろうが，すべて『英雄降臨』というひとつのゲームの内容だ。おまけに終盤は前世の運命の恋人を探し出す恋愛SLGに変化するという，無法ぶりまで発揮する。

このゲームが万人向きだなどとはあえて言うまい。だが，脳髄のどこかを電気が走り抜けたそこのキミは迷わず買おう。ゲーム界の悪しき先入観や既成概念を軽く十光年は突破した，めくるめく異次元世界がそこには広がっているのだから。



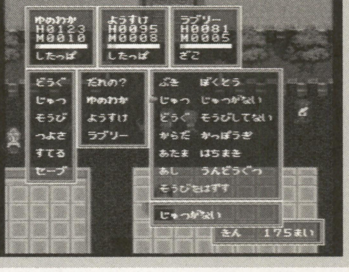
▶なんとこれが豊臣秀吉。ほかにはクールな美形の平賀源内も（絵画担当：佐々木潤子）



◀世界初の「右脳開発ＳＬＧ」（パッケージより抜粋）だ

里見の謎

■サンテックジャパン■プレイステーション
■AVG　■5,800円



▶心・技・体のバランスにより「なりわい」が変化する

セガサターンには『デスクリムゾン』（エコールソフトウェア）という伝説の「インパクトゲー」があるが，プレステではその方面でこの作品が名高い。

「自然のバランスが崩れ，悪のカルト集団“ヌーヌー”がはびこる現代。海の町タテヤマーナで釣りをしていた少年は謎のツボを発見し，そこから時を越えた冒険の旅がはじまる……」

このネーミングとシチュエーションに何かくるものを感じはしないか？ゲームが進んでもその期待は裏切られるどころか，より筆舌に尽くしがたい感性をもって報われる。とにかく遊んでみてほしい。ただのRPGに飽きた人に。



◀この敵の造形とネーミングの妙を見よ！



◀古代中国から伝わる五行相克生の理。自然の乱れも人間関係もこれで説明可能……

「ながらゲー」のススメ……鑑賞型

『やるドラ』シリーズ

■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■プレイステーション■AVG■オープン価格

&

ファーストkiss☆物語

■Hunex　■プレイステーション
■AVG　■5,800円

BEEP音と文字によるタイトルから映画並に美しいポリゴン・ムービーへ……。ゲームの表現技術は格段に進歩した。その中から「鑑賞する」ことを主眼においたゲームが登場するのは，自然な成り行きだった。

一番有名なのはSCEの『やるドラ』シリーズだろう。日本でも有数のアニメーション制作チームにより制作された，冗談抜きで「OVA以上の高品質を持った分岐付きアニメーション」で



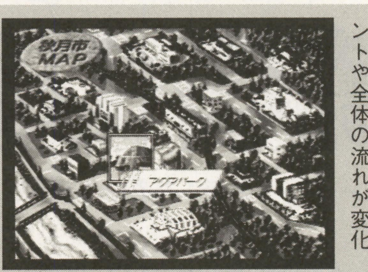
▲『やるドラ』第1作『ダブルキャスト』より。この絵がほんとに良く動く

あり，ストーリーに関しても一流だ。ときおり選択肢を入力してストーリーの道筋を決める以外は，ひたすら見て楽しむ。設定次第では選択肢決定以外の操作をまったくしないプレイさえ可能なほどだ。

『やるドラ』は「ドラマ」に「ゲーム性」をプラスしたものとして企画制作されたものだが，既存の「ゲーム」の「鑑賞機能」を強化したものもある。それが『ファースト☆kiss物語』だ。これは非常に完成度の高い恋愛AVGであるが，豊富なフルボイスメッセージと重要イベントでのムービー，そして同じく設定により選択肢決定時と移動時以外の操作が省



◀『〜物語』より。メッセージがよく練られ量も多い



◀移動場所により発生イベントや全体の流れが変化

略可能なので，やるドラと同等の『眺める楽しみ』を実現している。

……じつはこういったゲームは，結構便利である。「ながらプレイ」が楽なのだ。とくに忙しいときの食事や掃除といった雑事の間にプレイできるのは大きい。なお，双方ともゲーム中の決定による展開の変化が豊富で，早送りスキップ機能もあるので「解くゲーム」としても十二分に楽しめる。ただその生まれにより，『やるドラ』はアニメーション，『ファースト☆kiss物語』は台詞の量において勝っている。好みに合わせて選ぶと良いだろう。

なお『やるドラ』は画像のデキでは『ダブルキャスト』『サンパギータ』，ストーリーでは『雪割りの花』がとくにオススメだ。

（齋藤　通彦）

過去から未来へ プレイヤー側の変化

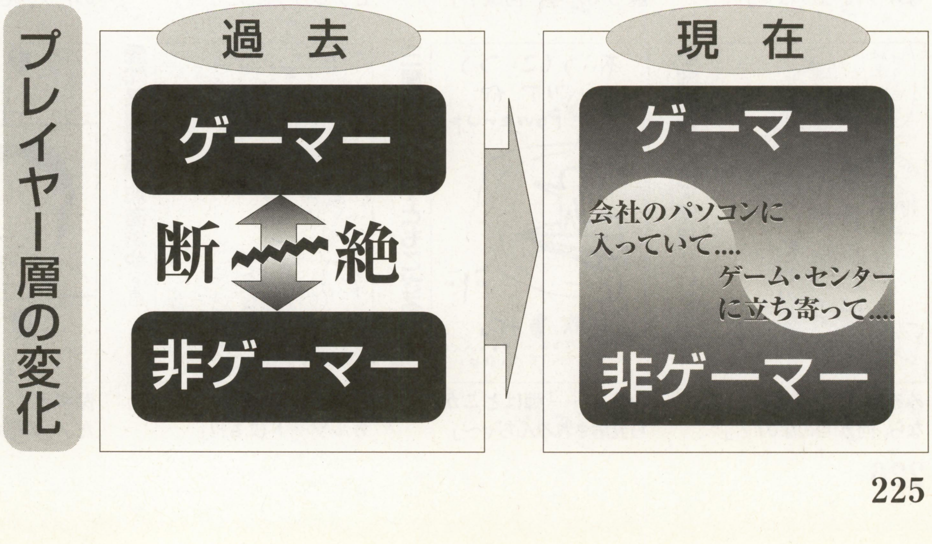
まだコンピュータそのものが特別なものだったコンピュータ・ゲームの黎明期には，誰もがどんなゲームでもやった。そのころは「おもしろいゲーム」という口コミだけで誰もがやった。

しかしそのうち，市場が大きくなるにつれゲームのジャンルが分化し，プレイヤーも分化した。人はゲームをえりごのみできるようになり，他の種類のプレイヤーや嫌いなジャンルのゲームを非難することすらできるようになった。以前の格闘ゲームのハメ論争なども，そういう楽しみかたのちがいが背後にあった。

だが，ここ数年の変化はプレイヤー層それ自体から生じている。これまでは明確にわかれていた，ゲーマーとそうでない人の境界が不明確になってきたのだ。

たとえば会社の仕事の関係でパソコンにさわるようになった人。普段はゲームをしないが，飲み会の帰りに仲間とゲーム・センターに寄って体感系のゲームで遊ぶ人。コンピュータが身近になるにつれ，従来のゲームファンとはちがった人々がゲームに接するようになり，それを意識した作品が発売されるようになっている。

今の調子でコンピュータの普及が進めば近い将来ゲームは生活の一部と化し，ゲーマーと非ゲーマーの垣根はさらに低くなるだろう。それがプレイヤーのさらなる多様化を意味するのか，あるいは統合に向かうのかはわからない。だが，自分以外の楽しみかたを理解し尊重する心のゆとりは，いつの時代でも変わらず必要だ。本来，ゲームというのは楽しむためのものなのだから。



試験に出る読者の闘技場

1stシーズン　講師：みるきぃぷりん☆　補佐：片平鍾瀛

第3話「おもしろいだけぢゃダメかしら？」

どくしゃのとうぎじょう【読者の闘技場】読者ちゃんから送られてきたコンピュータやゲームについてのお笑いネタを載せる読者投稿コーナーです。今回は「みらくる～」時代の投稿者や新人ちゃんからも受講希望があり，イラストネタ競争率は7.47倍，文字ネタ競争率が20.1倍の激しさでした。内容では，大山の解答が他の受講生の解答を圧倒した！

埼玉県大槻市・大山修史（21点）

よくできました



みるぷ～「ニンテンドウ64の周辺機器には『ピカチュウげんきでちゅう』のマイクデバイスや『TETRIS64』のバイオセンサーなど，奇抜なものが多かっただけに『新世紀エヴァンゲリオン』では，このテの入力デバイスが本当に出るかも☆」

神奈川県横浜市・伊庭康（純情派）（12点）

たいへんよくできました



みるぷ～「パッと見，内容はちょっとベタベタなんだけど，〝Missティファハートブレイク〟というタイトルが密かに某アーティストの曲名のパロディだったりして，クスッと笑わせてくれました。また，他のライターからもこの答案を推す声が多数あったので，見事，〝たいへんよくできました〟受賞です☆　おめでとうございます。次回も今回のような真剣な態度で講義を受けてくださいね。よろしくお願いします」

山形県米沢市・おーすん（6点）



片平「ビジュアルメモリスロット…もムリ」

福岡県飯塚市・ばーす・すとーん（4点）



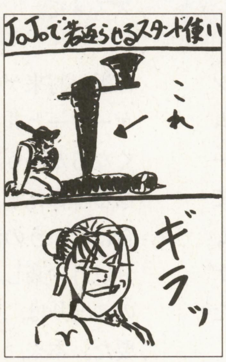
みるぷ～「シリーズ化のため，投稿大募集☆」

埼玉県岩槻市・大山修史（21点）



片平「チャリがきちんとチャイナ式だし～」

富山市・新歓1005円（17点）



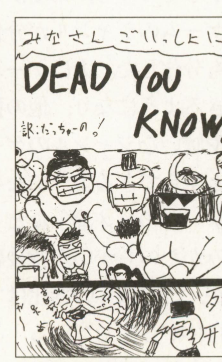
みるぷ～「ところで春麗って，今，何歳？」

神奈川県横浜市・アコピヤン（7点）



藪良「相変わらず強引なネタでちゅね～」

長野県北安曇郡・END（4点）



保多手「訳：これでトドメだぁ～～～っ！」

兵庫県伊丹市・リーチ一発（6点）



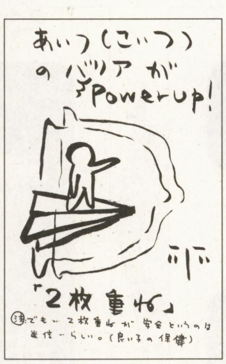
保多手「『パロディウスだ！』の悪夢，再び」

愛知県額田郡・邪道坊や（2点）



片平「ま，まさか，マジカルソードにも!?」

三重県度会郡・ともこざる（10点）



みるぷ～「弾はどこから発射されるんぢゃ～」

静岡県藤沢市・望月ノゾム（4点）



みるぷ～「パティでダメなら，何がOKなの？」

筆記試験
（文字ネタ部門）

あっ！　あそこに見えるは2点星（☆〜）。伝説の3点星（☆☆〜）や，5点星（☆☆☆〜）はどこ〜☆

☆☆☆『FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98』のCMより……朝起きると，赤ん坊がいた。とりあえず，誰の子か悩んでみた。“日本全国12都市から赤ん坊の母親を捜し出せ！ センチメンタル・ベイビー　絶惨発売中!?”……またひとり，増えちゃった。
神奈川県横浜市・FreeFly夢鏡（5点）
片平「おいおい。こりなさいってば」

☆☆先生！　森宇くんが投稿しないでアキバ行ってま〜す！
神奈川県横浜市・ヘボス（12点）
みるぷ〜「ヘボスも投稿しないでアキバに行ったんだろっ？　ちがうか？　あぁ？　ん?」

☆カプコンが「魁！　男塾！」を格ゲー化するのも時間の問題と見た！
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（16点）
みるぷ〜「ボーナスゲームは油風呂？」

☆ねー，そーいやテラドライブどーなったん？　おしえてーなァ〜。
長野県北安曇郡・END（4点）
みるぷ〜「『ファイティングレイヤー』のジグジットの技になってるみたいよ〜☆」

☆瞬獄殺の前には必ず「おしおきの時間だ……」と言うクセがついてしまった。
千葉県東葛飾郡・たてを（4点）
みるぷ〜「僕も点数没収するときやハガキをボツるときは似たことを言っているよ☆」

☆日本アプリケーションの『社交辞令（仮）』って，ゲーム開発画面がまったく出ないので開発部が社交辞令で広報部に言っているんじゃないの？
青森県弘前市・上賀主水（3点）
藪良「いまメーカーさんに電話したけど，開発者多忙につきコメントできないって」
保多手「残念。続報に期待しましょう」

☆PSで「アタック25」と「クイズハンター」が出たってことで，つぎは「新婚さんいらっしゃい」かぁ？
愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー（9点）
みるぷ〜「ポリゴンの桂三枝が椅子ごと転げるシーンが入っていれば，即，買いだね☆」
片平「“ヒントDEピント”だろうが（涙）

☆すんません，まだ，新人で通用しますか？
富山市・新歓1005円（17点）
みるぷ〜「新人と言うにはかなり無理があるので，若手お笑い投稿者を名乗りなさいよ☆」

☆先月のファイナルステージスペシャルみたいに昔の投稿者を引っぱり出してみませんか？
神奈川県大和市・TNT爆弾（8点）
藪良「バイオ平松に出てきてほしいね」

☆今回の闘技場は月に最高100枚は書いて送りたいです。
三重県度会郡・ともこざる（10点）
みるぷ〜「100枚も書く時間があるのなら，枚数を抑えて，1枚1枚熟成させたものを送ろうね☆　ENDと加藤も同様じゃぁ〜☆」

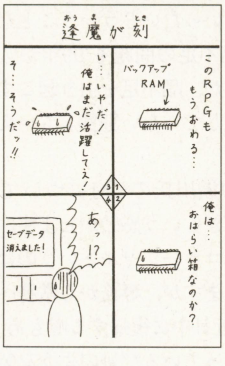
◆　◆　◆

話は変わるけど，ゴールデンウィークに「秘密読者集会　その2」を開催することになりました。今回の集会は以下のふたつの条件を満たす読者のみを参加対象とします。
①シリーズを問わず「読者の闘技場」コーナーに投稿ネタを採用されたことがある
②品川&横浜まで自費でくることができる
参加希望者は，ハガキに4月29日〜5月5日のあいだで都合のいい日と悪い日，当日の企画案，そして住所・本名を明記のうえ，「闘技場秘密集会2」係へ3月末までに送って〜☆

試験に出る川柳（3点）
ギャルバニを　やりに授業を　エスケイプ
神奈川県横浜市・ヘボス（12点）
みるぷ〜「“よく学び，よく遊べ”が僕の教育方針だ。エスケイプするのは推奨しないが息抜き程度なら，良いと思います☆」

読者も必見!!　試験に出る掲示板

闘技場担当が逝く瞬間を4コマで描いてみました☆



愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（16点）
みるぷ〜「なんか，数か月先の自分を見てるようでえらく感じ悪いの〜」

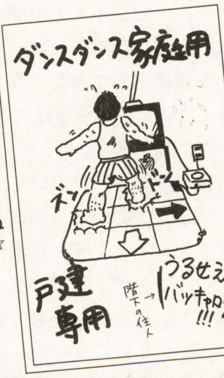
成績表

順位	ペンネーム	得点	コメント
1	大山修史	21	来月も今回みたいにがんばって☆
2	新歓1005円	17	2月号での誤植，ゴメン
3	ズオウ・リアキ	16	2か月天下？ 復活待ち！
4	伊庭廉（純情派）	12	本当に純情派？（笑）
4	ヘボス	12	「あぁ？ ん？」を流行らせましょう
6	ともこざる	10	投稿ネタのスリム化よろしく
7	のうぎょうアッパー	9	掲載まであと一歩の文字ネタ多し
8	加藤義啓	8	自称・ボツネタは送らないでね
8	TNT爆弾	8	過去の投稿者がもどってくるといいね
10	全国2名のみなさま	7	アコピャン&コブキン，頑張れ！

今回の補習にこりず，また受講してね☆

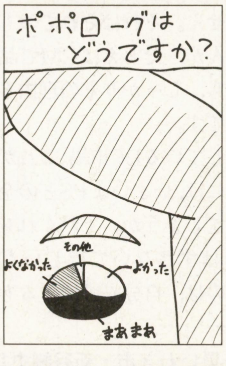
ちゃんと読んでね！

今月の補習
（大ボケ）



千葉市・麻雀COP竜太郎（マイナス1点）
みるぷ〜「同様答案多数。カンニングの疑いにより代表してキミが補習！」

電波ビル付近を歩いてたOL100人に聞いたよ☆



東京都世田谷区・森宇玲奇（6点）
みるぷ〜「決して太ももではありません。遠目で見てくださいね☆」

理想の読者投稿コーナー I♥読者の闘技場〜〜〜☆



埼玉県岩槻市・大山修史（21点）
みるぷ〜「別冊付録“DOS/V製作”の広告を参照してくださいね☆」

告知・点数没収・宛先などなどなど

「おしおきの時間だ……」というわけで点数没収の時間がやってまいりました。今回の文字ネタコーナー（タイトル枠内をのぞく）にある「☆」の数はいくつかにゃ〜。1個，2個，3個……ん〜と，20個だ。よって，没収の対象は2位と0位。0位はいないので，2位のズオウから規定の3点がマイナスされた。その結果，ズオウと新歓の順位が入れ替わり，今月1位になった大山はホッとひと息だね。

さ〜て，次回の予告なんだけど，講義予定は3月8日。受講の申し込みは2月15日到着分まで。下記宛先までプリ〜ズ☆

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「試験に出る読者の闘技場」係まで

★「秘密読者集会　その2」に参加したいのですが，参加条件①を満たせていません。もう，参加は無理ですか？（東京都品川区・闘技　場太郎？歳）……【みるぷ〜：大丈夫！　次回講義をマジメに受講すれば，参加条件①は満たされるよ☆　保多手：多数の受講希望，お待ちしております。】

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



こんばんは，読ホン担当の山田真也です。今月の読ホンは，諸事情によりナマ掲載を割愛し，2ページに縮小してお送りします。先月号とちがい，今月は活字ばっかりですが，たまにはこういう昔ながらの（？）スタイルもいいものです。また，タイトル横に掲載しているイラストが現在不足ぎみです。我こそは，と思う絵描きのみなさんは，どんどん投稿してくださいね。

今月のタイトル・イラストは，**神奈川県横浜市・松田ばんれいさん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホンです。

DC① ライト・ユーザーを育てるゲームを！

ある雑誌における，カプコン・岡本吉起氏とセガ・入交社長の対談で，岡本氏は「セガはライト・ユーザーを意識しすぎて，コア・ユーザーへの配慮が足りない」と，かなりキビしい指摘をしていた。たしかに，サターン・ビジネスの中期あたりから，セガの人たちは「ライト・ユーザーを取りこむ」ことを課題としてきたようだし，メディア上でもくり返しそれを唱えてきた。そのことについて，俺も一席。

いわゆる“次世代機競争”において，プレイステーション（以下PS）がトップ取りに成功した理由が「ライト・ユーザーに本体を買わせたから」ということで，セガがライト・ユーザーを意識するのはよくわかる。しかーし！　いまのPSのライト・ユーザーのように，興味のあるソフト2～3本を目当てに本体を買って，あとはポイ！では取りこんだとは言えないはず（現にPSは，本体の売り上げ台数に見合うほどソフトが売れてないらしい）。

そこで，『ペンペントライアイスロン』と『ゴジラ』である。俺は，この2作品がドリームキャスト（以下DC）という新ハードと同時に発売されたことは，非常に意義のあることだと思う。2作ともゲームの質がすばらしいのはもちろん，難易度設定が絶妙なのだ。

『ペンペン』のシステムは，コースの仕掛けが作動しない「イージートライアイスロン」から，コースが長い「ロングアイスロン」まで順々にプレイすることで，無理なくゲームの世界に入って上達できるというもの。しかも，どのコースでも少し慣れれば余裕で優勝できるうえ，優勝賞品としてドレスアップ用のアイテムがもらえる（もちろんコレクション可能）ので，喜び勇んでつぎのレースに進みたくなる……と，じつに巧みにプレイヤー心理をくすぐってくれる。さらに，全レースを制覇すれば，上級者向けの2周目がプレイできるようになる。

『ゴジラ』はエンディングを見るだけなら超簡単だが，「破壊神度」という偏差値があり，これで最高ランクを目指そう！と色気を出したとたん，かなり手応えのあるゲームに変貌し，挑戦意欲をかき立てられる。

つまり2作とも，初心者にはその作品が持つ楽しさをやさしく教えてくれ，上級者にはキビしいがそれに見合ったおもしろさを提供してくれるゲームなのだ。任天堂やかつてのナムコは，そういうゲームで幾万人ものゲームファンを育ててきたのではなかったか？

だからこそ声を大にして言いたい。セガの本当の課題は，取りこんだライト・ユーザーのうち3割でも5割でも，ゲームファンとして育てることにあると。そのためには，『ペンペン』や『ゴジラ』のような，“ユーザーを育てることのできそうなソフト”をどれだけ作って本数売っていけるか，がカギとなるはず。とりあえずは『ソニックアドベンチャー』『シェンムー』という，DC初期の顔になるであろうタイトルがそんなゲームであってほしい……と期待を寄せている。

『ペンペン』と『ゴジラ』はマジでいいよ。超「俺を信じてこれを買え」って感じ。

【東京都練馬区・響リョウ？歳】

DC② 年末商戦に見るドリームキャストの動向

'98年の年末商戦最大の目玉であるDCが，ついに発売されました。ネットワーク通信を標準に取り入れ，東京ゲームショウでの評価も高かったDC。いざ発売されて，どうだったのでしょうか。

当初の発売日から1週間遅れた昨年11月27日，15万台が出荷され，即日完売となりました。しかし，このほとんどが予約客分のみだったようです。12月20日以降に第二次出荷があるということでしたが，近所の店ではそのメドも立っていない状態でした（地方だからかもしれませんが）。そんななか，セガは「ネットワーク接続無料」や「ハンカチ落としキャンペーン」などのサービスを展開していました。購入できなかった人は，非常に悔しい思いをしていることでしょう。

このような品不足の状況で，不思議な現象を目にしました。DC本体を10台しか入荷していなかった店に，本体と同時発売されたソフトの在庫が10本ずつあるのです。普通，ハードが売れればソフトも同時に最低1本は売れるはず。気になって聞いてみたら，「ハードを注文するときにソフトを少し多めに注文しないと，ハードがこない」といった感じの答えが返ってきました。その店がDCをどこに注文したのかまではわかりませんでしたが，おかしな話です。いったいどういうことなのでしょうか？　品不足の問題も'99年からは解消するようですが，品不足を引き起こすこと自体，先を見通していない証拠ともいえ，不安は残ります。

つぎに，あの湯川氏のCMについてですが，最近やりすぎという感じがします。たしかに，ハードのコマーシャルというのはむずかしいとは思いますが，専務から常務への降格など（しかも近日中に復帰する噂もあり），単にウケをねらっているだけのような気がします。いつの間にか宣伝の意図がずれてきて，“セガ・タレントの湯川氏”なんてことになるかもしれません。それはそれでおもしろいかもしれませんが，たとえばCMで品不足を謝罪するのなら，しっかりその理由も聞かせてほしいものです。

まだまだ混乱しているDC市場。これが落ち着いてくるころには，いよいよPSとの全面戦争が勃発するのでしょうか。くれぐれもセガには，道を踏みはずさないでほしいものです。変化というのは，自分で評価するものではないですから………。

【福島県いわき市・新谷剛史18歳】

募集要項

読ホンでは，通常の投稿や読ホン世論調査のほか，以下のような投稿も募集しています。

①ひとくち意見・感想

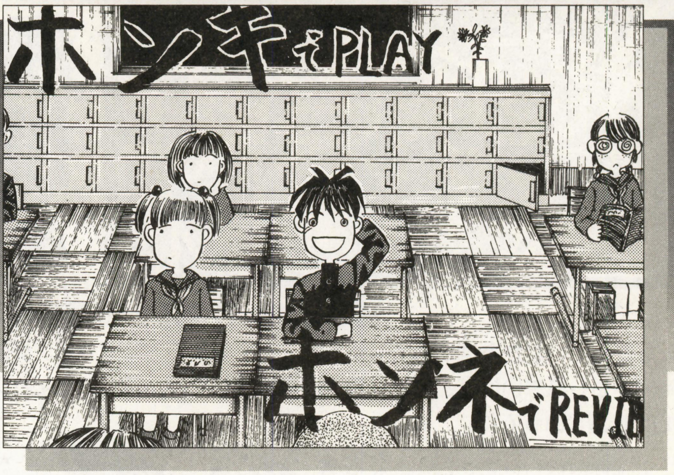
100〜300文字程度の短文による意見や反論，読ホンを読んでの感想です。投稿数が多ければ，まとめて掲載するスペースを設けようと考えています。

②メーカー直撃・代弁インタビュー

読者のみなさんがメーカーなどに言いたい，聞いてみたいと思っていることを，読ホンがかわりに届ける企画です。メーカーなどへの質問，要望などを募集しています。現在はまだ質問の数が少ないですが，数が集まりしだい，実行に移していく予定です。

上記以外に，新企画のリクエストなどもお待ちしています。

▶千葉県柏市・鈴木有人



今月の・・・読ホン世論調査

毎度おなじみ（断言），読ホン世論調査です。まずは1月号で募集したテーマ「続編もの」に関する調査結果の報告からいきます。では，設問とその回答を見ていきましょう。

①いわゆる“続編もの”のゲームに対して，どのような印象がありますか？

「前作が好評だったから続編を出す」という認識は一致していますが，「続編を出せば売れるだろう，という安直な感じがする」という意見と，「また同じ世界で楽しめてうれしい」という意見とにわかれました。ただ，数は前者のほうが圧倒的多数です。また，以下のような意見もありました。

●続編とは，進化が楽しみなイベントである。

【福岡県春日市・**極東ゆうじ？歳**】

●続編はあらゆる部分において，前作より進歩していなければならない。

【香川県善通寺市・**篠原一太31歳**】

●『ドラクエ』と『FF』は続編を出しすぎ。

【福島県いわき市・**新谷剛史18歳**】

②気に入ったゲームの続編が出るとしたら，買いますか？（回答がYesでもNoでも）その理由は？

これは全員がYesと答えました。①の回答と矛盾するようですが，「気に入ったゲームの続編なら，やはり買ってしまう」という人は多いようです。「つづきが気になるから」というのが典型的な理由ですが，各人それぞれにこだわりがあるようで，以下のような回答もありました。

●たとえ評価が悪くても気になって，プレイするまで納得しませんね。

【千葉県佐倉市・**加藤義啓？歳**】

●初代の（内容）がイマイチでも，次回ので改良されてたら買います。

【三重県度会郡・**T-Zaru20歳**】

●“愛は盲目”です。買ったあとで気に入るかどうかは別ですが……。

【福岡県春日市・**極東ゆうじ？歳**】

③ぜひ続編を出してほしいと思っているゲームは何ですか？

タイトルを羅列していくと，『ダライアス』『アンジェラス』『ファイナルファンタジータクティクス』『クロノトリガー』『同級生』『摩訶摩訶』『ブルーシード』『電車でGO！』などなど，これは回答が本当にバラバラでした。また，「対戦格闘ゲームの続編ものはもう出さないでほしい」といった逆の意見や，とくになしという回答もありました。

【総評】続編が発売されるということは，すなわち「前作にあたるゲームがユーザーから高い評価を受けた」ということです。雑誌で紹介された，または友だちに勧められた，あるいは自分で見つけだした……いろいろなきっかけで出会い，楽しんだゲーム。そのゲームが，新たなる世界で楽しめるとなれば，期待するなと言うほうがムリでしょう。

しかし，現実には“続編”という言葉に対して“安直”という言葉が出るように，すべてのユーザーが諸手をあげて続編ものを歓迎しているわけではありません。期待して遊んだ続編が期待はずれの内容だったり，前作の雰囲気がみじんも感じられなかったりなど，メーカーとの意図のすれちがいを経験したことが，否定的な印象につながったのでしょう。

続編とは，メーカーがかつて発表したゲームに再び光を当て，形を変えて世に送り出す，いわばメーカーのこだわりを具現化させたものです。対するユーザーも，“思い入れ”というこだわりを胸に抱いています。メーカーのこだわりとユーザーのこだわりが互いにぶつかり合い，凝縮されたものこそが，良質の続編となるのでしょう。“こだわりの続編”が，今後も世に出てくれることを望みます。

ひきつづいて，5月号のテーマの発表です。5月号のテーマは**「ゲームソフト（価格編）」**です。以下の設問について，あなたの率直な意見を聞かせてください。

①ほしいゲームソフトがあった場合，すぐに購入しますか？　それとも売価が下がるまで待ちますか？

②付属品がある限定版とソフトだけの通常版とで価格が異なる場合，どちらを購入しますか？

③ゲームソフトの平均的な価格は，いくらくらいが望ましいと思いますか？

今回の返答の締め切りは3月5日です。なお，すべての設問に答えなくてもかまいませんし，テーマに関連した意見を自由に書いてもらってもOKです。世論調査内でのナマ掲載も現在検討中ですので，イラストつきの意見なんかもお寄せください。また，世論調査で取り上げてほしいテーマも，同時に募集中です。みなさんの参加をお待ちしています。

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，文章投稿はフロッピーディスクでも受け付けています。そのさいは，かならずテキスト形式で保存してお送りください。また，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

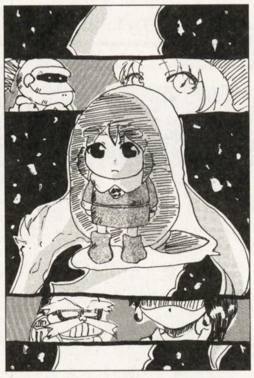
激筆★投稿野郎!!&お嬢様。

■もうすぐお花見? 3月号■

みなさん，いかがお過ごしでしょうか？あくせすのお時間です。受験生のみなさんは一番大変な時期かもしれないけど，あと一息！目標めざしてがんばってくださいネ！勉強の合間にちょっとだけ覗いていってね。



◆愛知県丹羽郡・裁刃鋭人
★トーン削りに愛を感じました（苦笑）。まるくてキュートなキャラが気になるマール王国～。みんなは遊んでいるのかな？



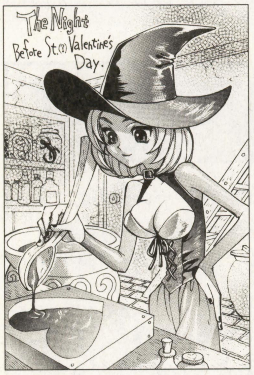
◆高知市・竹田早里
★そのままでもぬいぐるみのような感じ…。かわいいです



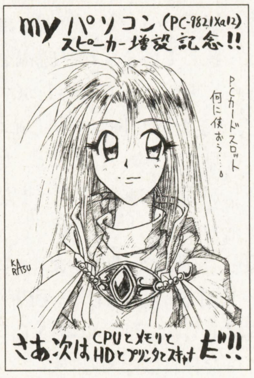
◆鶏小屋&もんじゃ部隊
★最近合作が多くて、なんかうれしいです。読者の交流、いいですね



◆千葉県柏市・鈴木有人
★このゲームのためにハード買ってる人間、身近に数人いました



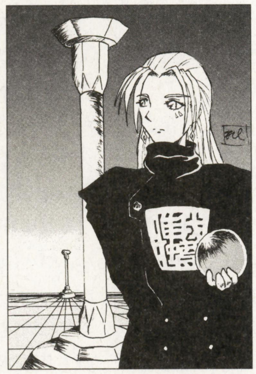
◆福岡県春日市・極東ゆうじ
★本命のあの人に手作りチョコを…。あの、後ろのビンの中身は…？



◆長野県塩尻市・KARASU
★次、が多いよ（苦笑）。あれもこれも増設したくなるけどネ



◆北海道三石郡・いざよいせりか
★新人手品師と師匠のBe様（…鳥?）。師匠、なんか目つき悪いよ



◆東京都世田谷区・森宇琉奇
★服の、胸のマークには「唯我独尊」って書いてあるんだって



◆ねことりやすきち&もんじ
★またまた、合作。合格記念のワンショット…なんてのがいいかな

サークルメンバー募集

サークル『EXPROLE』では，Windows及びサターンBASICのゲームの制作に協力してくれる人を探しています　プログラム／シナリオ／グラフィック／キャラデザ／音楽など，実力はなくても，とにかくゲームを作りたい人なら誰でもOKです　まずは，自分のやりたいこと，できることを書いて下記宛まで封書でお送りください　追ってこちらから連絡いたします

宛先
〒326－0826
栃木県 足利市 借宿町 751－11
佐藤 ヒトシ

あなたの住所氏名もお忘れなく！！
返信用の80円切手を同封してくれるとうれしい！

◆栃木県足利市・佐藤ヒトシ
★プログラムに興味はあるけど1人じゃちょっと…という人に



◆千葉県佐倉市・加藤義啓
★質問ある人この指止まれ！…闘技場投稿グッズって……？

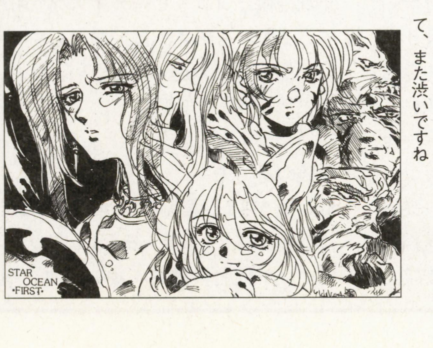


◆千葉県柏市・和々草
★あいかわらず、ペン1本でよくここまで…。細かいです



◆群馬県桐生市・ふじ
★ん？また鶏が…。1月号のイラストと同じキャラたちなのかな？

今月の横



◆大阪府堺市・ゆきかぜ
★おひさしぶりです。あいかわらずの達筆で。スーファミ版のスターオーシャンなんて、また渋いですね

お便り募集中!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を募集しています。黒インク，ペン等で描いてください。鉛筆や色ペンなどの使用はご遠慮ください。横位置のハガキもちょこっと募集中です。住所・氏名（PN）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，よろしくお願いします！

?!ベーマガ おたのしみプレゼント 3

1 ベーマガ　オリジナル・マウスパッド



大好評のオリジナル・マウスパッド。今月も10名の読者にプレゼント！

提供：ベーマガ編集部／10名様

2 Win95/98版『ダイヤナビ'99Ver.1』ソフト



去年のBM'98年12月号でも紹介した，時刻・運賃がわかるナビゲーションソフト。

提供：JTB／3名様

3 Win95/98版『MicrosoftVisualBasic6がわか～る 標準編』ソフト



VB6プログラムの基礎から応用までをマスターできるソフト。VB6の評価版も収録している。

提供：TDK／3名様

4 Win95/98版『ガーディアンズ・ソード』ソフト



伝説の聖剣をめぐる物語が展開するファンタジックRPG。迫力ある戦闘シーンが特徴。

提供：TGL／2名様

5 ハイブリッド版『携帯ほいほいVer.2』ソフト



携帯電話の電話帳をパソコンで編集管理するためのソフト。対応機種はホームページで確認を（http://www.vega-net.co.jp/dnki/）。

提供：電机本舗／3名様

6 ハイブリッド版『エリーのアトリエ ビジュアルバイブル』ソフト



PS版が好評発売中の『エリーのアトリエ』のデータ集。ゲーム中の背景やキャラを多数収録。

提供：ウインズ／3名様

7 ハイブリッド版『マリーのアトリエ スクリーンセーバー』ソフト



PS，SS版が人気のSLG『マリーのアトリエ』を題材にしたセーバー集。先月号に引き続き3名様にプレゼント。

提供：ウインズ／3名

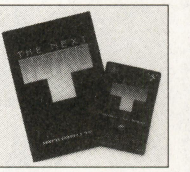
8 『フルカラーガイド花子9』



CADからDTPまでこなすドロー系ソフト『花子9』を使いこなすためのガイドブック。

提供：きんのくわがた社／3名様

9 『ザ・ネクスト・テトリス』ポストカード+ミニカレンダー



PS版で発売される『ザ・ネクスト・テトリス』のロゴ入りカードとパスケースサイズのカレンダー。

提供：BPS／50名様

10 『ジョジョの奇妙な冒険』シークレットファイル



ジョジョ原作者，荒木飛呂彦氏と制作スタッフの対談まで収録したファン必携の1冊。

提供：カプコン／3名様

11 『X-ファイル ザ・ゲーム 日本語吹替版』卓上カレンダー



ビデオ，映画とファンを広げるX-ファイル。ゲーム中の画面をあしらった，卓上カレンダー。

提供：エレクトロニック・アーツ・スクウェア／7名様

12 「1999 YUKAWA CALENDAR」



ドリームキャストのCMでおなじみ湯川専務（常務？）のカレンダー。中の写真は一見の価値あり（笑）！

提供：セガ・エンタープライゼス／3名様

13 『スーパーロボット大戦』カレンダー



人気のスーパーロボット大戦のメカ達が満載のカレンダー。あなたのお気に入りは？

提供：バンプレスト／5名様

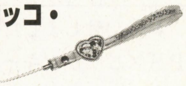
14 『ポピュラス ザ ビギニング』ボール（？）



ポピュラスのロゴの入った，手のひらサイズのボール（？）。使い道は人それぞれ？

提供：エレクトロニック・アーツ・スクウェア／4名様

15 『マジカル・トロッコ・アドベンチャー』携帯ストラップ



2人協力プレイが面白い，人気のアーケードゲームのロゴ入り携帯ストラップ。

提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

16 『イースII』下敷き



編集部から発掘された年代もののお宝…知る人ぞ知るファルコムの名作『イースII』の下敷き。

提供：ベーマガ編集部／20名

'99年1月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】ベーマガ・マウスパッドは神奈川県川崎市・**尾崎俊之**さん他9名
【2】『ズンビーニ』ソフトは新潟県西蒲原郡・**海津一郎**さん他2名
【3】『タイプ練習 with DumDan』ソフトは大阪府交野市・**佐藤晋也**さん他1名
【4】『デスクトップ・デコラ ウルトラマンダイナ』ソフトは和歌山県海南市・**奥 誠司**さん他1名
【5】『シグマ・ゲーム・センセーション』ソフトは秋田県大館市・**阿部敏行**さん他4名
【6】『灘麻太郎・小島武夫の実践麻雀教室』ソフトは徳島市・**矢野祐也**さん他4名
【7】『バーチャファイター3tb』テレホンカードは愛知県日進市・**水野 聡**さん他4名
【8】『スパイクアウト』LPは群馬県伊勢崎市・**金井弘明**さん他2名
【9】「1999年版 大戦略カレンダー」は北海道札幌市・**秋元伸宜**さん他2名
【10】「SPECIAL CD sampler」とボールペンは兵庫県相生市・**滝井浩明**さん他9名
【11】『Project Berkley（仮）』特製クリスマスカードは岐阜市・**縄田寿克**さん他499名
【12】「史上最大！アメリカ横断ウルトラクイズのすべて」Tシャツは青森市・**佐藤美紀**さん他2名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：1999年3月7日必着
発表：5月号（4月8日発売）

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL：024-545-5777
http://www.sps.co.jp/

こんにちはー!! 毎日，さぶいですね～。読者のみなさま，いかがお過ごしでしょうか？

こちら福島は，雪，雪，雪…。SPSの前の道路はガチガチの凍結状態です。

そういえば，数日前の大雪の日，ちっちゃな子供が２人で雪だるまを作っているのを見かけ，子供は元気だね～，"子供は風の子元気な子"なんて，しみじみ思ってしまいました。まだまだ寒い日は続きますが，車の人も，自転車の人も，バイクの人も，徒歩の人も，雪道には気をつけましょーね！

それでは，今月もSPSスピリッツ元気にいってみよぉぉ～!!

AOKI x AOKI

福島はもう真っ白！ 空は真っ青！ 寒いのがチィとヤですけど冬を感じるイイ季節ですなぁ。

ＳＰＳから見える吾妻山は「滑りに来いよ」と囁いてるようだ。

だから行ったサ，ナイターに。雪山は空気がピンと張り詰めてる，高速リフトで山頂まで……。山中の森林は真っ白，見事な樹氷だ。夜空は晴れ。んんー。イイ。イイゾ。最高だ！……ってな感じで最高気分にドップリ漬かった後は，激烈筋肉痛地獄にドップリ漬かるのだった。(泣)

福島市近郊の雪山でイカしたエアーをキメているバートンボード＆赤のニット帽＆着地後激カービングなカッコマンを見かけたらＡ氏と思ってくれ。なーんつって，ふくらはぎ筋肉痛ートホホ。(実は運動不足だったりして。(苦笑))

怒首領蜂SPSスピリッツキャンペーン当選者発表

お待たせしました！ いよいよ怒首領蜂ＳＰＳスピリッツキャンペーンの当選者発表です!!! 総応募数は273通!!! ファンレター１通!!! 関係ないか……。さ～て当選者は!!!
神奈川県横浜市 寺原 学さん，兵庫県神戸市 岡本 健史さん，愛媛県松山市 川口 真徳さん，神奈川県川崎市 飯塚 連也さん，埼玉県飯能市 岩崎 康隆さん，香川県高松市 村上 剛さん，島根県松江市 毛利 友嗣さん，香川県高松市 戸神 智行さん，福島県郡山市 長谷川 伍良さん，北海道千歳市 大樹 昭人さん，の10名でした!!! 上記当選者にはSPS製品のPlayStationソフトすべてをプレゼントします!!! オマケに『非売品』の怒首領蜂体験版ＣＤもプレゼント!!! さらに！ 惜しくもハズレてしまった方々の中から再抽選で限定100名様にＳＰＳオリジナルテレホンカードをプレゼント致します!!!

本当にたくさんのご応募ありがとうございました!!!

バトル棋太平サーバーパック予約開始!!

只今，人気沸騰中のインターネット対戦将棋ゲーム「バトル棋太平」のミニミニ個人向けサーバー，名付けて「バトル棋太平サーバーパック」(Windows95/98/NT対応)がついに発売になります。

これは，簡単に言えば「自分のパソコンでサーバーをやっちゃう」っつう商品です。販売はE-mailのみとなってます。

ここで注意です!!! お申し込みE-mailアドレスが変更になりました!!!

新しい申し込みE-Mailアドレスは『info@ml.sps.co.jp』です。購入希望の旨をE-mailで送ってください。購入手続き等を返信します。

なお，詳しい内容はＳＰＳホームページをご参照ください。

http://www.sps.co.jp/だよ!!! ヨロシク!!!

よ～こちゃんのひとりごと

最近，凝っていることがあります。

それは，お香……。買い物に行ったついでに何気なく買ったお香が凄くいい匂いだったのがきっかけで，色々な種類のお香を集めています。今の一番のお気に入りは海の香りのお香。言葉では言い表せないけど，すっごいいい匂いなんだよ。なんていうか，心が和らぐっていう感じかな？ 他には，ジャスミンなんかもよかったよ。最悪だったのは，バニラのお香。これはちょっときつかった。部屋中あま～い香りが漂っちゃって，寒い中しかも夜なのに窓をガラガラ開けて，換気しました。みんなもいろいろ試してみてはいかが？

SPSイラストWORLD

今月もたくさんのイラスト，ありがとね！ By よ～こちゃん



高知県 P・N ココフィーユ
ボード始めたんだね。福島のスキー場は雪がいっぱいで，最高だよ！それから年賀状，ありがとね。あのバニーちゃんってココフィーユさん？



熊本県 P・N 特異点
今年の成長を見守らせていただきます(^o^)、今年もよろしくね。



埼玉県 P・N MINO
テスト、頑張ってね！立派な看護婦さんになれるよう、応援してるからね！

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル 〠540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

今回こそは原稿を書いている今，年を越してるぞー！ の秋浜です。みなさん，風邪などひいてないですか？ なんて言ってる私は，どうも流行り風邪に捕まったようでちょっと困ってます。年末年始の休みの後ですから，ちゃんと仕事のめどを付けないとゆっくり休む気になれない…ああなんて悲しきジャパニーズビジネスマン（おそらく死語）。ではいきませう。

カプコンのDC情報！

昨年発売されたドリームキャストでも，もちろんカプコンはソフトを展開して行きます！ 昨年10月の発表会で，すでに2タイトル発表させてもらったんですけど，まずは第1弾として『パワーストーン』が登場。簡単操作でなんでもできる，「対戦活劇」です。とりあえずですね，ガードがないのでフィールド上のものをつかった駆け引きが楽しいですよ。私は柱を引っこ抜いて『ホームラン！』と叫ぶのがお気に入り。

続いて，おなじみバーサスシリーズ第3弾，『マーヴルvs.カプコン』も登場決定。ゲームセンターでは試せなかったタッグ，ありませんか？ 春麗の七星閃空脚，ビシッと決めてみたいと思いませんか？ ちなみに私は一度も決めたことがありません，はい。

シリーズを通じてのド派手で爽快感あふれるバトルがドリキャスで展開！ 乞うご期待!!…え，バイオ？ ごめん，もうちょい待って（笑）。

かわり，と言っちゃあなんですが…

すっかりおなじみになった感のあるラジオドラマシリーズですが，次回作が決定。バイオが再びドラマとなってあなたに恐怖を運ぶことになります。

ドラマの内容について詳細は未定。ただ，信頼できる情報筋によれば（社員がなにを言ってるんだか）今回のドラマの主人公はどうもS.T.A.R.S.の人間ではないらしい?! とのこと。さらにはバイオ2に登場したキャラ，シェリーが物語の中心になる，という情報もあり，するってーとなにかいバイオ2のちょっと前の物語が展開されるのかい，いやいや実はバイオ2の直後の物語になって，実はエイダは生きていてシェリーはクレアとはぐれてるなんてのはどーだい…といった様々な憶測がべらんめえ口調で乱れ飛ぶなど，書いている私もはなはだ混乱している次第です。

この情報はまた改めてお伝えできると思いますのでバイオファンは心して待つように!!

お，今回はタイトルが違う！

…さすがに飽きました（笑）。

さて，いっぱしの社会人なんてものになりますと，そろそろいとこに子供がいたりなんかして，年始は『お年玉』なんてものを配ったりする時期なわけですよ。

で，秋浜の場合は，こういう会社に勤めてるという情報が流れてますんで，直接親御さん（この場合秋浜のいとこになるわけです）から『お金じゃなくてソフトでいいよ』とか言われたりします。これホントの話。

…しかし，いかに親切設計とはいえ，いくらなんでも2歳の女の子がZERO3やるか?!なんてこともあったりして（笑，実話）。

まあそのソフトをやるのが誰なのかはさて置き，こんな時にふと思うことがあります。例えば子供の場合って，必ずしもゲームだけをやりたいとは限らないですよね。ミニ四駆とかカードゲームとかのほうが（値段が安い分）やりたいってこともあるでしょう。そんな時，どうしたらゲームを選んでくれるのかな，なんてね。宣伝を担当する身としては，どうやったらみんなにこのゲームをわかってもらえるかな，ということを忘れずに仕事するよう，いつも心がけたいですね。うーん，なかなかまじめな発言。

ともあれ，世紀末であろうが空からアンゴルモアの大王がわらわら降ってこようが，初心を忘れず突き進んで行きます。ま，同じくらい暴走しそうですが気にしないでください（するって）。ではまた次号。

イラストギャラリー

今日も今日とてイラスト選び。全部載せたいなあ，なんて考えると，1枚あたり2㎜四方になるのでさすがに無理（いやそこまで多くないって）。選ばれるポイントは懐かしいゲーム＋お色気か？ なんて（笑）。ま，それは冗談ですがこちらがひっくり返るくらいインパクトのあるイラスト，頼みますね。



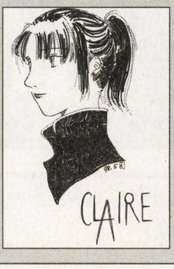
▲神奈川県・諏佐 陽子
取りあえず後ろの2体の雪だるまが気になるのですが…こちらこそ今年もよろしくお願いします。



◀高知県・ココフィーユ
言ってるそばからまたお色気系選んでるよ，この男（笑）。ま，毛色の違うフェリシアってことでお許しを（苦しい）。



◀東京都・比呂
早速懐かしい系ゲーム。DCで彼の勇姿が見られるまでもう少し！ バーサスシリーズ第3弾，よろしく!!



▶東京都・麻生やよい
こういうアプローチのクレアもなかなか。個人的にこういうパースの人物画は好きなので別のキャラでもお願いしますよ。



▶群馬県・ふじ
定番コンビ，ですね。『vs.カプコン』で2人まとめて（別々じゃないんだよね）存分に使ってやってください。



▶山口県・くにきち
矢を刺しているように見えるのは私だけ？ともあれ，季節ネタありがとうございます。目指せ目標完全制覇！（久しぶりこだけトーク）

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

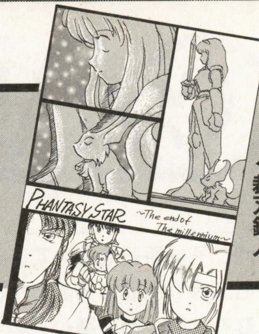
大阪	06-6946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問とイラストは
〠141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



◀裁刃鋭人

竹崎 「ベーマガ」も無事，200号を迎え，本当にめでたいことだよ。

奈美 そして今号は，私，ゲーマー奈美が『ベーセガ』に登場してから，20回目になるんですよね。まぁ，これはどーでもいいんですけどね。

竹崎 そうか，月日のたつのは早いものだなぁ。

奈美 竹崎さんも歳をとる訳ですね！

竹崎 （ガーーーン!!）（気をとりなおして）さて『セガラリー2』も発売になったことだし「ベーマガ」読者のみんなは，ガンガン飛ばして楽しんでいるかな？

奈美 『ラリー2』といえば，アーケードの迫力をそのまま自宅で楽しめる点が魅力ですが，ドリームキャストならでは，といいますと，なんといっても通信対戦，この一言に尽きますよね！

竹崎 『ラリー2』は，4人までの通信対戦が可能なんだ。任意のメンバーでチームを組むこともできるぞ。

奈美 分割画面ではない，フル画面での見知らぬ相手との対戦！ チャットでの熱いやりとり！ どきどきしますね。

竹崎 また，インターネットを使った，セガ公式のランキングボード（http://www.segarally.com/）も，発売日よりスタートしているので，要チェック！

奈美 ランキングボードに自分のベストタイムをエントリーすれば，全国で今何位なのか知ることができますよ。

竹崎 もちろん，ドリームキャストの通信機能を使ってアクセスが可能だ。みんなも参加して盛り上がろうぜ!!

奈美 上位入賞者には，プレミアムグッズのプレゼントもご用意してます！

竹崎 では，ここで，新作タイトルをご紹介。なんとセガからまたしてもレースゲームが発売になる！ じゃじゃーん『スーパースピード・レーシング』（3月25日発売）だっ。

奈美 これは，アメリカで絶大な人気を誇る，世界最高峰のレース，カートを完全フィーチャーしたレースゲームにゃんですよ。

竹崎 「カート」というと「ゴーカート」みたいな，お手軽なレースゲーを連想する人も多いかもしれないが，本来カートとは，Ｆ１よりも速い本格派のレースなのだ！

奈美 その超高速のカートシーンを本作では忠実に再現。画面には400メートルもの先のコース，そして20台もの敵車が一度に表示されますから，大迫力のバトルが楽しめます。

竹崎 期待して待て！

奈美 そして，もう１本は『あつまれ！ ぐるぐる温泉』（初夏発売予定）。こちらはインターネットを使った通信ゲーム，その名も“つなゲー”にゃんですねえ。

竹崎 離れたところにいる人同士が「麻雀」「将棋」「トランプ」など，誰もが知っているゲームで通信対戦できちゃうのだ。

奈美 “つなゲー”だから，誰でも気軽に，いつでも好きな時に遊べますね。

竹崎 みんなで『ぐるぐる』しよう！

奈美 …ところで竹崎さん，とつぜんですが，セガの社歌「若い力」がセガカラに配信されたそうですよ！

竹崎 なんなんだ，それは！

奈美 さあ，みなさんもセガカラへ行って「若い力」を歌いましょう！ 曲番は2001！『2001年，若い力』と覚えよう！

竹崎 そんなの歌うやつなんているのか？ みんな知ってるのか？ オレなら上手に歌えるんだけどな（自慢）。

奈美 社員なんだから，歌えて当たり前です!!

竹崎 ちなみに「Dreamcast」（歌・湯川英一）も歌えるぞ。セリフもバッチリだ!!

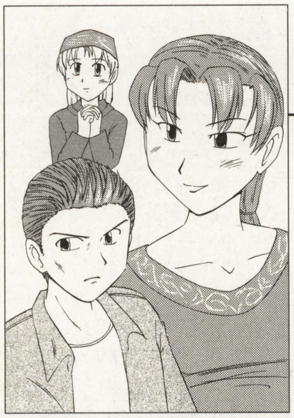
奈美 セガカラといえば，今セガカラでやっている，ドリームキャストが100人に当たるというキャンペーンを目当てに行くっていうのもアリですよね？

竹崎 もし当たったら，入交モデル（セガ公式ファンクラブ限定モデル）に続く2台目だ。居間にセットしよう。

奈美 竹崎さんには当たりませんよ。

竹崎 ガガーン！ あんなにセガカラ使ってるのに！（ウソウソ）

奈美 （無視）それでは，みなさん，全国のセガカラでお会いしましょう！



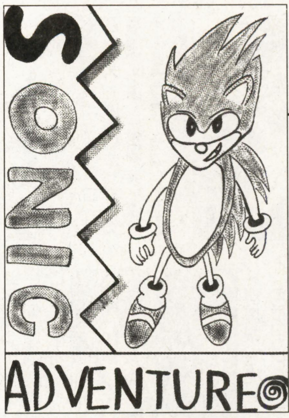
◀ぶんちょ

早くも『シェンムー』イラストが届きました！ 発表会には来ていただけました？



◀MINO

でもでも、ホントは、みんな好き好き！ 違うのかナ？（笑）



◀JACK AL

こないだ、竹崎さんとお互いのチャオを持ちよって対戦しました！ 結果は…!?



◀Aす

このイラスト、CGで描いたんだそうです。引越し後の住所も教えてね！

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

何年か前，独身寮の角部屋に住んでいたときのこと。隣に建っていた古い木造の家が取り壊された日の夜，そこに棲みついていた大量の羽アリが僕の部屋に大襲来しました。あまりのアリの数の多さに叩きつぶすのをあきらめ，その夜は寝てしまいましたが，翌朝アリ達はまったく消えていました。どうやら新居への大移動の途中だったのでしょう。

それがどうしたかって？　いや，あの，今となりの席で流石野のヤツが久しぶりにデスクの上を掃除し始めたので，ちょっと思い出しただけです。

1999〜桃姫，再び！

「DANCING BLADEかってに桃天使！」こちらのページには約4か月ぶりの登場となります。みなさん，もうご存じの方も多いかとは思いますが，PS版ソフト「桃天使II」が3月に発売されます。それに先駆けて1月より桑島法子さんパーソナリティーの文化放送系ラジオ番組「CLUB db」で，かってに桃天使のラジオドラマがスタートしております。今回のドラマの目玉その1「パーソナリティーである桑島法子さん，初の単独ヒロインドラマ！」目玉その2「ストーリーが分岐する！　選ぶのはあなた！」…ということでこの桃天使ドラマ，1話目の終わりに2つの選択肢が用意されていました。放送後，お葉書やメールでリスナーのみなさんに，どちらを選ぶか投票していただき，多かったほうの選択肢に続く物語を放送する，というものでした。つまり，2話目以降の物語が2種類存在するということになるのです。実はこの原稿を書いている段階では，まだどちらが放送されるのか決定しておりません。はたしてシリアス編，コメディ編，どちらが放送されるのやら…？

「えっ，じゃあ，放送されなかったドラマはどうなるの？　気になるじゃない！」そう思ったあなた，ご安心あれ。未放送のドラマも収録したドラマCD「DANCING BLADEかってに桃天使！　〜外伝〜第一章」が，2月26日に発売です。ほかにも桑島法子さんが歌うラジオドラマのテーマソング「Not Alone」や，緒方恵美さん，白鳥由里さんをゲストに迎えたラジオトークなど盛りだくさんな内容で，なんと！　驚き桃ノ木ビックリ価格2,243円!!　初回は，デカ帯桃姫ピンナップ&ピクチャーレーベル仕様です。桃天使テレカ応募券もついているので，みなさま，この機会にぜひ桃天使ワールドをお試しください。そして，第二章のラジオドラマももうすぐ放送されますので，ぜひ参加してくださいね。ではまた来月お会いしましょう〜!!



流石野の言い分 〜詩織ちゃんがシングル出すよん編〜

全国いっぱいのときメモFANのみなさん。金月真美さんのBESTアルバム「From the Bests…」いかがでした？　本編収録曲はもちろん，初回特典ライブCDも超感涙のできだったでしょ？　ふっふっふっふ←

今月は真美さんも可愛がっている（クスクス）藤崎詩織ちゃんの話題からです。この原稿がみなさんに読んでいただける頃は，もう受験や卒業のシーズンですよネ…多分。

そして，卒業がテーマの，ときめきメモリアルドラマシリーズのFinal「旅立ちの詩」ももうすぐ発売されると思います。今回はそのエンディング曲，詩織ちゃんが歌う「幸せのイメージ」が3月5日シングルカットされます。とっても明るい爽やかな曲なのに，なんだかジンとくるんですよ，この曲。カップリングの「a promise」は名曲の評判も高いバラード曲になってます。お楽しみに♡

そして，同日に発売なのが，ドラマCD声優刑事Vol.2。今回は連続誘拐事件を追って，声優刑事がなんと声優オーディションに挑戦します。その結果やいかに？そして意外な真犯人とは…？　ゲスト声優にときメモの紐緒結奈役の中友子さんを迎えてお送りする，爆笑推理ドラマ声優刑事Vol.2。こっちもお楽しみに♡

1999〜グラディウス，復活！

いやー。待った甲斐がありました。ついに復活ですよ。グラディウスIVっすよ。伝説の横シュー。神話へ突入していた名作。やっと，戻ってきてくれたんですね（嬉し涙）。

そして，グラディウスといえば注目されるのはそのサウンド！　でしょう。当然グラディウスIVも，心地よくそして熱くシューター心を刺激するBGM満載です。それは，まさにグラディウスサウンドの正統進化を感じさせる逸品なのです。その魅力をCDに詰め込むため，現在サントラCDを制作中です。さらに，サウンド開発者によるアレンジ2曲を特別収録。サウンドエフェクト集は当然ありです。



そして，スペシャルボーナスとして，グラディウス・グラディウスII・グラディウスIIIのオリジナルBGMからセレクトした「ヒストリー オブ グラディウス サウンド」は必聴でしょう。なんと，一部は基板より再レコーディングを行なう予定で，かなり手間暇かけてます！　さらに，オリジナル譜面を1曲掲載。

こんなに入って，お値段据え置きの2,243円！　3月5日発売です。きっとご満足いただけると思います！

必ず手に入れてくださいませ（レコード店での予約をおすすめします）。

⇩この顔にピンときても通報しないでください



前回のゲームショウで大発表された，3Dホラーアドベンチャー「SILENT HILL」。雑誌に体験版がついてたりするから，もうプレイした人も多いんじゃないかな？　夜の学校にひとりで忘れ物を取りに行く怖さを表現した（ウソを教えてはいけません）このゲーム，もちろん音楽のほうもいや〜な感じ（？）に仕上がっております。というわけで，サウンドトラックもゲームの発売にあわせて3月5日に発売になります。エンディングのボーカル曲は，コナミ初（だったっけ？）のスペイン語。作品にマッチした不思議な感覚が，あなたを虜にします。人間たまには落ちるとこまで落ちてみるのもいいよねって，作家の五木寛之氏も言ってることだし，キミもちょっぴりダークな雰囲気に浸ってみないかい？

いわきちお兄さんの墜落人生紀行
第10回 しあわせにいこう！の巻

そろそろバレンタインな頃合いですね。会社の場所が場所なんで，バレンタインやらクリスマスやら若者ナイズなイベントには昔より気づくようになりました。でも，昔より虚しいのはなんででしょう？　受験生の人はそろそろ大詰めですか。もう終わってますかね？　とりあえず，みんなでしあわせになりましょう。ええ，それが一番大事です。そんな歌もありました。持ってる人は年に1度ぐらいは聴きましょう。だよね〜，とか。流行って怖いわ，ホント。

KONAMI INTERNET RADIO STATION db-FM http://www.konami.co.jp

http://www.konami.co.jp/kme/db-FM
E-mail: db-fm@konami.co.jp

コナミ流　特選画廊

いつもありがとう，なイラストコーナー。「幻想水滸伝II」のイラストがけっこう多いですね。まだ体験版しかプレイしてないんで早いとこやりたいんですが，これがまた…。総プレイ時間ってどれぐらいなんですかね？　そうそう，幻想のサントラですが，マジでいい感じなんで聴いてやってくださいよ。オススメなり。（いわきち）



◀大阪府／藤井朱丸さん
もうプレイしました？　本，よかったら送ってくれたりしません？…え〜っと，あなたの愛，受け取りました（爆死）。

▶岐阜県／貴神美織さん
音楽のほうはどうでした？幻想は女の子ファンが多いようで嬉しいです（個人的に）。これからもよろしくお願いします。





◀兵庫県／福田美保さん
あ〜っ，オタコンエンド，やりかけですっかり忘れてたぁ〜。どこまで行ったっけ？　あ〜気になって仕事できない（言い訳）！

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN2係
http://www.falcom.co.jp/

新・英雄伝説Ⅲ白き魔女 続報！

はやくも話題沸騰中の「新・白き魔女」ですが，PC-98版をプレイしたことがある方は，一体98版とどう違うの？　というところが一番気にかかるところでしょう。というわけで皆さんより一足お先にプレイしてみました（考えてみれば，発売前のゲームをプレイできるっていうのは，贅沢ですよね。まぁ社員の特権ということで…）。

まずオープニング。今回はオープニングにも一部3DCGムービーがMIXされ，かなり凝ったものになっている。でも，実はこの時点（1月現在）のオープニングはまだ未完成。新しいグラフィックも追加され，構成も変わるということなので，かなり期待できそうだ。

ゲームが始まると，フィールドマップをすべて描き直したというだけあって，オリジナルの雰囲気を残しつつも，かなり綺麗になっている。戦闘も，敵・味方の思考ルーチンが強化され，さらにアイコンで簡単に命令を切り換えることができるようになって，よりスムーズでスリリングな戦闘を楽しむことができるようになっていた。でも，まだまだ改良するということなので，戦闘のほうも期待大だ。BGMも新曲が追加されているし，全曲新しくアレンジされている。効果音も前回の約7倍の188音！　しかも，効果音にも距離の概念が追加されて，臨場感は抜群！　そしていよいよお待ちかねのシャリネのシーン。魔法の鏡に映る風景は3DCGムービーが挿入されているというのは，先月でも紹介しましたが，これは本当に素晴らしい仕上りなので本当に楽しみにしてもらいたい（ちょっとズルして，先のシーンも見てしまいました)。まだまだ序盤しかプレイできなかったけど，PC

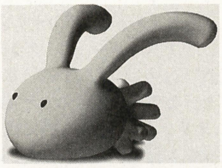


-98版をプレイした方も絶対満足できる仕上りになっています。プレイしたことがない方は，感動の物語をぜひ体験してみてください。春発売に向けて，開発も急ピッチで最後の調整に入っています。皆さんお楽しみに！

「みんなのモナモナ①，②，③」3/26日同時発売！

？？？？と思う方（特に熱烈なるファルコムファンの皆様）も大勢いるのではと思いますが，このタイトルは，パソコンゲームは難しくて，敷居が高いと思っているパソコンビギナーの方やライトユーザーの方のために，気軽な気持ちでプレイしてもらい，パソコンゲームの面白さを知ってもらう入門用にと企画されたタイトルです。「みんなのモナモナ」は，みんなのパソゲーシリーズ「PC-GAME “SAKUSAKU” COLLECTION」の第1弾として，「モナークモナーク」を3つに分け，各2,800円で発売されます。モナモナ以外のタイトルも予定されていますので，周りにパソコンを始めたばかりの友達がいたら，ぜひ薦めよう！

みんなのモナモナ①，②，③
Windows95/98専用
価格：各2,800円
開発：日本ファルコム
発売：SME・インターメディア



ブラ4おまけデータダウンロード実施中！

ブランディッシュ4のゲーム中のステータス画面での顔グラフィックのデータをファルコムホームページでダウンロードサービス中です。グラフィックを変えてプレイすると，気分が変わって面白いかも。他にも体験版や，壁紙，スクリーンセーバーなど，色々役立つデータが満載ですので，ぜひご利用ください。

http：//www.falcom.co.jp/



ヴァンテージマスターV2攻略ガイドついに登場！



ただの攻略ガイドじゃないぞ！　何とアドルやドーラなど，隠しキャラでシナリオモード及びエキスパートモードがプレイできる裏技を公開！　各キャラ専用のエンディングもあるのでぜひ試してくれ。それからアジアチャンピオンの薄井さんのインタビュー記事も入っているのでVMV2ファン必読！

通信販売で特別企画開催中！

ファルコムホームページの通販コーナーで，スペシャルセット販売を実施しています。

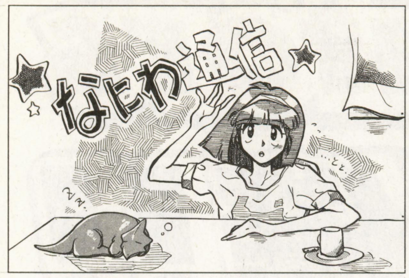
今では入手困難なソフトや，非売品のレアアイテムなどが特典について，超お得です。

最近パソコンを買って，何をしようかなと思っている方は，ぜひこの機会をお見逃しなく！

通販コーナーでは，現在オリジナルの商品企画も進んでいますので，こまめにチェック！



ますます寒さが厳しくなってきました。風邪ひかないよう健康には注意してくださいね。現在オリジナルグッズを企画中ですが，こんなのが欲しい！　というものがあれば，メールでも何でもいいからご連絡ください。メールアドレスは，naka@falcom.comです。



タイトル・イラスト：大分県・ブー太
タイトル冠文：東京都・みるきぃぷりん☆

読者の闘技場番外地!?

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

http://www.dempa.co.jp/MICOMSOFT/

ADDRESS● 〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

最近疑問に思うのですが，どうしてB4対応のレーザープリンタって無いのでしょう。

A4ではちょっと物足りないし，自宅の部屋に置くにはA3では本体が大きすぎる。はっきり言って置き場が無い。特に漫画やイラスト描いている人は，B4対応のレーザープリンタが欲しいはずなんですが…。

ベーマガ200号記念 みんなで闇プレ？

前号で，今回は新製品発表と申し上げましたが，急きょ予定を変更させていただきます。

今回は，ベーシックマガジン200号記念特別企画「第2弾」として「闇のプレゼント企画」(略して闇プレ) を行ないます。

これは，電波新聞社・販売部さんの協力により実現したもので，電波さんが，販売していた製品を在庫整理…ではなく，プレゼントさせていただくものです。

で，何が闇か，と申しますと，プレゼントの内容は当選するまで一切公開しません（闇鍋ならぬ闇プレです)。つまり，自分にとって全然役に立たない物や，使えない物が当たる可能性もあるということです。

闇プレを希望される方は，イラスト，冠文，シテオク・ネタ，私のサークル紹介などを投稿される際に，ハガキの何処かに「闇プレ希望」と書いてお送りください（住所と本名は必ずご記入ください)

抽選で，プレゼントをお送りさせていただきます。

プレゼントは，20品以上用意しておりますので，ドシドシ投稿してくださいね！

もし，投稿者数が少ないときは，少数の方に，複数のプレゼントが送られる可能性があります。(希望者が1人なら，景品がすべてその人宛に送られます。覚悟してください)

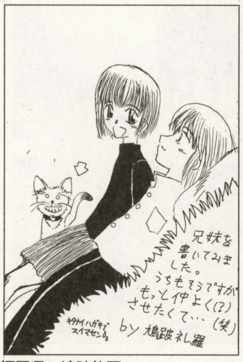
締め切りは3月5日必着です。

当選者は5月号で発表したいと思います。

さあ，みんなで「闇プレ」に投稿しよう！

さて，次号は200号記念特別企画「第3弾」として，ちょっと変わった同窓会を企画しています。お楽しみに。

ありがたい，おハガキのコーナー



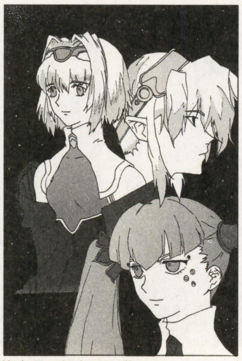
福岡県・鳩鼓礼羅
土手に寝ころがって，気持ちよさそうですねえ。それでは，わたしも寝ころがって…ゴロゴロゴロゴロゴロ…わ〜誰か止めてくれ〜



神奈川県・たぬき
たぬきさんは，いつも眠くてたまらないそうです。わたしも眠いです……おやすみなさい。



神奈川県・松田ばんれい
ホームページ拝見しました〜。このイラストは，ばんれいさんが昔書いたお話のキャラ達なのだそうです。



熊本県・楸(ひさぎ)
このキャラクターはオリジナルでしょうか。ごめんなさい最近めっきりゲームに疎くなってしまいまして。



福島県・旭野夕海
うわー，英語がいっぱい〜っ／
このキャラが吹いているのは，ハーモニカではなくブルースという楽器なのだそうです。



神奈川県・FACT
たしか私が担当してからイラストは初めてですよね。「携帯11ケタ・ウサギ」を描かれるとはFACTさんって仕事熱心ですね(笑)。



埼玉県・ぶんちょ
同人誌ありがとうございました／
ぶんちょさんって，漫画描くのすごくうまいですよねぇ〜。私びっくりしちゃいましたよ。



千葉県・鈴木有人
今回の建物は，フィンランドの「ヴェルラ製材・板紙工場」だそうです。こういった資料って何処から探してくるのでしょう。



高知県・Cocofille
今回は，お母さん(自称ママちゃん)と彼氏がお気に入りの絵なのだそうです。さりげない仕草がいいですね。



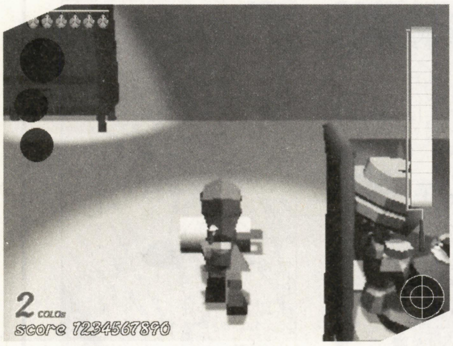
大阪府・藤井朱丸
そうなんですよ，このビルは火事になったり，車つっこんだり，殺虫剤爆発したり，いろいろ大変です(笑)。

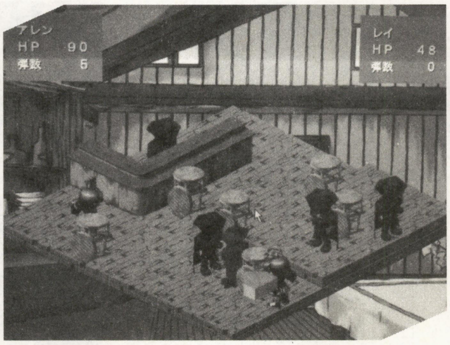
Vantan Creators Fes'99 開催!!

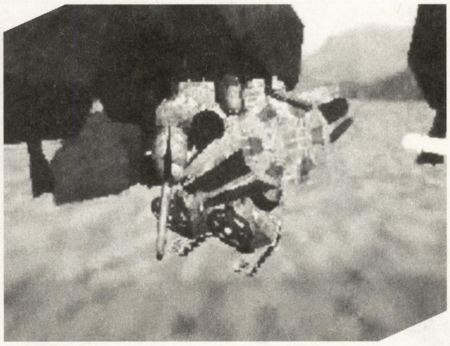
業界大注目!
次世代ゲームクリエイター最大イベント行かなきゃ絶体損をする!!

今年も「バンタン クリエイターズ フェス」が開催されます。毎年、学生達の作品展示に加え、各種イベントの開催、そして、ゲーム業界で活躍している企業を数多く招いての新作ソフト発表会等、内容は盛りだくさん。また、このイベントをきっかけに企業にスカウトされていく学生や、学生作品の商品化計画。更には、卒業後の独立の足掛かりを掴む学生など、業界と学生をインタラクティブに結ぶスペースとしての一面も持っています。さて、今年はどんな ドラマが待っているのか?学生の実力を様々な角度から検証できるこのイベントに、是非ご来場下さい!! ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ **来場はもちろん無料!**

日時・場所 ▶▶▶ 3/2〜3/3　10:00〜17:00
EAST GALLERY

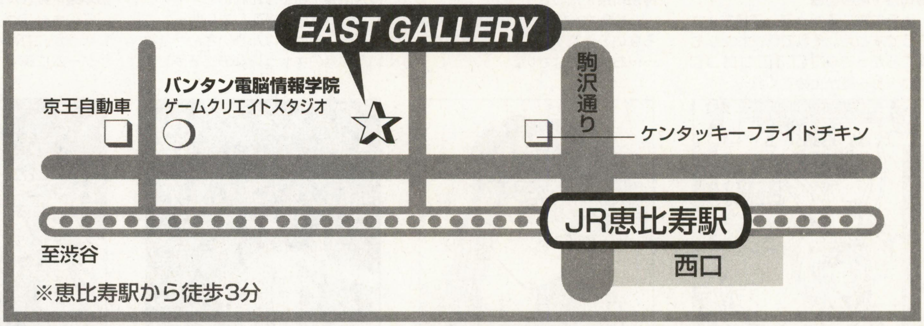






※来場希望の方は、下記フリーダイアルにお問い合わせ下さい。

来場者には
バンフェスパンフ
プレゼント!!!



0120-51-0505
つながりにくい場合は 03-5720-1935
[URL] http://www.lab.vantan.co.jp
〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
バンタン電脳情報学院

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カプコン
ジョジョの奇妙な冒険

CPUキャラのデス・サーティーンを乱入させ（乱入条件は'99年2月号参照）ステージ数を増やし，得点を稼ぐ方法もあるが，ドローや負けにもちこんで，より多くのラウンドを消化し，コンボボーナス主体のほうが効率が良い場合もある。

4,119,400

炎熱はだか侍◆◆HARD-UKY

ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

ナムコ
てんこもりシューティング

集計対象となるモードは上級コースだが，現段階では申請が少ない。大穴狙いのプレイヤーは狙い目だ。ぜひともチャレンジしてほしい。コツは，豊富なステージ構成を完璧に把握し，苦手なステージをつくらないようにしておくこと。

2,589,900

SYG-PLF

ミッキー2（大阪）

アリカ
ファイティングレイヤー

得点稼ぎの基本は，他の格闘アクション・ゲームと変わりなく，連続攻撃やパーフェクトといったボーナスで稼いでいく。緊急回避や特殊攻撃などのシステムを使いこなすことにより，CPU戦のパターンはかなりバリエーションが多い！

2,536,900

TTM

モンキーハウス本館（福岡）

タイトー
レイクライシス

意外に申請数が少なく今月は1機体のみの集計。申請数が伸びれば，ぜひ来月は機体別集計を行ないたい。もちろん，“ウワサ”の機体も合わせて集計するぞ!! また，真のエンディングを迎えるためには……。

17,009,660

SGL-SAKI(ABC)

GAME INN SAM蕨店（埼玉）

人気コミック『ジョジョの奇妙な冒険』がアーケード・ゲームで登場!!

今月の注目ゲームのトップは『ジョジョの奇妙な冒険』。プレイ中はコミックでおなじみのスタンドを使いこなす。まさにジョジョ・ファンにはたまらないゲームのはずだ。キャラは主人公の「承太郎」をはじめ「花京院」や「ジョセフ」など懐かしの10人が出てくるが，今月は初回集計のためまとめて集計。なお今月トップのUKY氏は「承太郎」を使用。

『ファイティングレイヤー』も同様に来月以降の申請数でキャラ別集計をするか決定したい。

『てんこもりシューティング』は<初級><中級><上級>の3部門あるが<上級>を集計対象とする。

タイトーの“レイ”シリーズ最新作『レイクライシス』は，今回もロック数のちがうキャラが3タイプある。初回集計はまとめて集計とした。条件を満たさなければ使用することができない「WR-03R」がトップのスコア。今回は最大ロック数のスコアが各キャラ同じため，各キャラそれほどスコアに差が出ないはず。

『ガンバード2』は，今月からキャラ別集計を開始！2月号の「アーケード・ザ・旬」でも紹介した隠しキャラの「アイン」も含め，全6キャラ別での集計だ。やはり一番性能がいいのは「タピア」なのか，先月もトップのREF氏がいち早く全面クリアを達成！店別対抗で見ても，まだまだ闘いは始まったばかりのようす。

『パズループ』は<ステージモード>を集計対象とする。

（押田隆太，宮崎良太）

<2月号訂正・先月のトップ>

タイトル	スコア	スコアラー	店名
★レイフォース	9,434,600	ZBL-NUR8	プレイスポットすーるぽん（東京）
★ストリートファイターII	2,004,200	ゲーセン魔人（やちょ）	プレイスポットすーるぽん（東京）

■ガンバード2（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
アルカード	1,894,500（2周目5面）	オーニタ完敗！	ティルト神保町店（東京）
マリオン	1,694,000（2周目6面）	Adult's YMN	ポールポジション（千葉）
バルピロ	1,862,000（2周目6面）	島袋ピロ子	セントラル日吉店J&B日吉店合同集計（神奈川）
タビア	3,219,200	REF	GAME INN SAM 蕨店（埼玉）
ヘイコブ	1,549,900（2周目5面）	クリスマス・テブ	プレイランドエフワン（宮城）
アイン	1,865,400（2周目5面）	ボエーN·F	ティルト神保町店（東京）

■ストリートファイターEX2（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
シャロン	3,041,600	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店（東京）
ガイル	3,177,100	CST(ゆ)屋	タイトーイン002スタジアム（大阪）
D·ダーク	3,224,800	江古田で引田天功Ⅱ発見!? 京都Q入菱	JOGO江古田店（東京）
ほくと	3,047,500	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
ブランカ	2,998,200	MIZ神-ZZ(か)	タウンスポットプレイランド（大阪）

■エスプレイド（アトラス／ケイブ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
相模祐介	36,410,880	YMN（x16）	ポールポジション（東京）
美作いろり	36,278,230	ZKK-hyde星人-RTZ	トライアミューズメントタワー（東京）

■Gダライアス（タイトー）

ゾーン	スコア	スコアラー	店　名
λ	31,651,720	ユング	プレイスポットビッグワン（埼玉）
ξ	34,110,200	-CHO-合体!(ウソ) T³-ムッシュ	熊谷ガリバー（埼玉）
ο	55,060,150	すごいよ！堤さん	トライアミューズメントタワー（東京）

■ソウルキャリバー（ナムコ）

キャラクター	タイム	スコアラー	店　名
アイヴィー	1′24″77	G.M.C.機械T·H(ぽ)	モンキーハウス本館（福岡）
ヴォルド	1′15″55	☆CAT'S-(石)	アイリン夢空間（岐阜）
シンファ	1′25″14	G.M.C.機械T·H(ぽ)	モンキーハウス本館（福岡）
ソフィーティア	1′11″55	☆CAT'S-とき坊(悪)	アイリン夢空間（岐阜）
ナイトメア	1′15″09	猫汁100％	アイリン夢空間（岐阜）
マキシ	1′09″72	G.M.C.機械T·H(ぽ)	モンキーハウス本館（福岡）

■ストリートファイターⅢ（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ダッドリー	5,041,800	ぽーず	JOGO江古田店（東京）
ネクロ	5,315,300	ぽーず	JOGO江古田店（東京）

■餓狼伝説スペシャル（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
テリー・ボガード	2,600,700	CYCLONE-NEC	プレイスポットすーるぽん（東京）
アンディ・ボガード	2,673,400	SSC-VAP	プレイスポットすーるぽん（東京）
ビッグ・ベア	2,723,100	SSC-VAP	プレイスポットすーるぽん（東京）
山田十平衛	2,706,800	ガンバード2のアイン絶対やらん屋	タイトーイン002スタジアム（大阪）
タン・フー・ルー	2,607,800	SSC-VAP	プレイスポットすーるぽん（東京）
ビリー・カーン	2,547,200	SSC-VAP	プレイスポットすーるぽん（東京）
アクセル・ホーク	2,690,500	SSC-VAP	プレイスポットすーるぽん（東京）
ローレンス・ブラッド	2,549,600	CYCLONE-NEC	プレイスポットすーるぽん（東京）
ヴォルフガング・クラウザー	2,793,900	ヴォルフガング・ミッターマイヤー屋	タイトーイン002スタジアム（大阪）

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
パズループ＜ステージ＞（ミッチェル）	77,370,000	ZAC-Ristar	トライアミューズメントタワー（東京）
アシュラブレード（富貴紹介）	2,477,700	HIE	モンキーハウス本館（福岡）
ビーストバスターズ2ndナイトメア（SNK）	1,553,660	咆哮野郎まJu	チャレンジャーガムガム&アパパ天神橋店（大阪）
ショックトルーパーズ2ndスカッド（SNK／ザウルス）	22,392,430	JKP-ACE	ミッキー2（大阪）
幕末浪漫第二幕月華の剣士（SNK）	2,285,200	AES-茶柱 誰か電パおしえて♥	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
パカパカパッション＜スペシャル＞（ナムコ）	1,197,140	OSC-札幌支部長クッキー	レタス702（北海道）
ダンスダンスレボリューション＜ハード＞（コナミ）	398,847,600	個人申請チ○コポル○の人	トライアミューズメントタワー（東京）
ビートマニア3rd MIX＜エキスパート＞（コナミ）	GREAT 1256	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店（岡山）
弾銃フィーバロン＜タイムアタック＞（日本システム／ケイブ）	2,467,289	TAKEYUKI	トライアミューズメントタワー（東京）
超鋼戦キカイオー＜ヒーローチャレンジ＞（カプコン）	5,823,700	XYZ	サブカルチュア（福岡）
電車でGO!2 3000番台（タイトー）	408.5km	とり	トライアミューズメントタワー（東京）
ライデンファイターズJET（セイブ開発）	173,720,850	AXIOM-H.Y(奈)	チャレンジャーガムガム&アパパ天神橋店（大阪）
テトリス ザ・グランドマスター（アリカ）	10′26″58	NGP-ANP	電脳空間遊ing（山梨）
スペースボンバーVer.B（彩京）	11,439,600	(改)おさる	プレイシティキャロット松本店（長野）
デイトナUSA2＜上級＞（セガ）	3′39″42	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
レイディアントシルバーガン（トレジャー）	25,484,570	T³-WIZ☆	レタス702（北海道）
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト＜ヒューゴー＞（カプコン）	7,929,200	タコ太	GAME's WiLL（京都）
ストライカーズ1945 Ⅱ＜震電J7W＞（彩京）	3,023,300	H／S姫川琴音	プレイランドエフワン（宮城）
ヴァンパイアセイヴァー＜アナカリス＞（カプコン）	1,286,800	6屋	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ソルディバイド＜ティオラ＞（彩京）	5,311,500	大猿王	プレイシティキャロット松本店（長野）
ロックマン2 ザ・パワーファイター＜ストーリー3＞（カプコン）	1,500,400	咆哮野郎まJu	チャレンジャーガムガム&アパパ天神橋店（大阪）
メタルスラッグ（SNK／ナスカ）	3,115,090	AXG-JNS	P.C立川店（東京）
ストライカーズ1945＜震電J7＞（彩京）	2,311,100	震電同盟EL2	チャレンジャーガムガム&アパパ天神橋店（大阪）
コラムスⅡ（セガ）	33面	NGP-ANP	電脳空間遊ing（山梨）
雷龍2（NMK）	6,163,630	信じる心で、今ひとつにA.M.K.T.	トミームナコ（群馬）
ガンフロンティア（タイトー）	2,249,260	機械DUE(ぽ)	チャレンジャーガムガム&アパパ天神橋店（大阪）

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターソルジャーバニシングアース	505,759,294	DKM	ALL101.2% Aタイプ
ガンバード2 (バルビロ)	1,136,100	ナイスボム隊 見習い(弘)	2-1
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (守矢)	1,651,800	ボウイ	ALL (極)
テトリス・ザ・グランドマスター	11′45″28	はあはあマン	ALL GM
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (斬鉄)	1,545,100	のり王	ALL (力)
弾銃フィーバロン (タイムアタック)	1,908,174	VHA-KRL-バイキン	サイボーグ 1629匹
ライデンファイターズJET (スレイブ)	132,516,688	VHA	

ゲームタウンABC　宮城
仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	765,500	FHC-C.B	裏社、庵、大門使用ALL
超鋼戦紀キカイオー	2,681,200	いわのり	ポリンちゃん使用ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士	1,621,800	FHC-C.B	翁使用
エスプレイド (J-B5th)	24,239,680	B.D-CRS A.Kさんに捧げる	ALL
怒首領蜂 (タイプB)	553,869,030	まぐれおやじ	L-強化 残×2ALL
ビートマニア3ndMIX	349,389	ライト・コールソン	
餓狼伝説3 (ギース)	523,600	オクトパス	

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイクライシス (WR-01R)	14,581,300	連コ連一カードキャプターおさむっち(濡)	ALL
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	101,920	元住T.O	ALL ノーミス 3回落
★ダンスダンスレボリューション (新Ver.)	398,847,600	個人申請チ○コポル○の人	アナガーハード
ダンスダンスレボリューション (新Ver.)	309,808,300	収様ったら毎日しないと怒るんでし!	マニアックハード
デイトナUSA2　新Ver. (中級)	2′47″684	集計は新バージョンで統一希望KEN2	TA 完走
デイトナUSA2　新Ver. (MIX)	2′53″386	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	TA 完走
弾銃フィーバロン (ノーマルモード)	11,575,633	T.K	真ボスALL B-L-4
★弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,467,289	TAKEYUKI	ネコBOOM
★電車でGO!2　3000番台 (東海道線207系)	408.5km	とり	296秒
★エスプレイド (美作いろり)	36,278,230	ZKK-hyde星人-RTZ	ALL 残516

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイディアント　シルバーガン (STAGE 2)	21,527,050	T³-WIZ☆	ALL(連)(同)
★レイディアント　シルバーガン (STAGE 4)	25,484,570	T³-WIZ☆	ALL(連)(同)
レイストーム (R-GRAY1)	16,004,650	C³-IZU♡	ALL
★パカパカパッション (スペシャル)	1,197,140	OSC-札幌支部長クッキー	ALL
ガンバード2 (タビア)	1,379,700	ザコくてすいません	2-4(連)
ガンバード2 (マリオン)	1,141,900	パンツゴム切れ店長(滝)	2-1(連)
ガンバード2 (ヘイコブ)	1,028,300	店長コミケでハッスル(滝)	2-1(連)
ショックトルーパーズ2ndスカッド (ルル)	14,119,690	OSC-DEB ((茂)会)	ALL(同)
テトリス・ザ・グランドマスター	11′19″70	はあはあマン	ALL GM
ピストル大名の冒険	710,700	(滝)会ATS(弘) (足フェチ)	ALL 残0

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイクライシス (WR01R)	8,274,770	一応君	ALL
ガンバード2 (タビア)	2,839,700	あと100万	ALL(連)
ガンバード2 (マリオン)	1,481,600	お子様パズラー	2-4(連)
★ガンバード2 (ヘイコブ)	1,549,900	クリスマス・テブ	2-5(連)
ガンバード2 (バルビロ)	1,493,700	今更君（超ソチン）	2-2(連)
ガンバード2 (アルカード)	1,164,900	成瀬川担当（20）	2-1(連)
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (ノーマルモード)	1,325,500	T3C-KIR	ALL 翁使用
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (タイムアタック)	50人斬り	®	ALL
ライデンファイターズJET	149,690,460	RRK	ALL(連)
怒首領蜂 (タイプC)	620,896,050	一般ピーポー	ALLS強化 残×2

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイクライシス (WR-02R)	5,090,850	TOS	
ガンバード2 (アルカード)	1,412,700	MND-COTTON100%	2-2
ストライカーズ1945Ⅱ (キ84疾風)	2,112,900	MND-COTTON100%	2-6
ファイティングレイヤー (ブレア)	1,289,000	AXL	
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (タイムアタック)	36人斬り	望月君?	楓（力）
超鋼戦紀キカイオー (ヒーローチャレンジ)	3,157,900	TAK・零式	ディアナ17
ストリートファイターZERO3 (ケン)	2,177,100	A・H	Z-ISM
パカパカパッション	744,430	INO	スペシャルモード

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (ノーマルモード)	1,888,100	さすらいの糖胡芦	ALL 玄武の翁
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (サバイバルモード)	52人斬り	さすらいの糖胡芦	ALL 楓
パカパカパッション (スペシャル)	344,350	-K-	ALL
ストリートファイターZERO3 (春麗)	4,379,000	T・K・T	ALL
ショックトルーパーズ2ndスカッド (ルル)	8,020,880	さすらいの糖胡芦	ALL
超鋼戦紀キカイオー (ヒーローモード)	3,134,200	絶　天狼抜刀牙	ALL 轟雷
ファイティングレイヤー	2,003,600	ロイヤルゼリー	ALL 雪舟
ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	1,743,900	MARS◇REI	ALL
ジョジョの奇妙な冒険 (ジョセフ)	1,716,600	さすらいの糖胡芦	ALL
ソウルキャリバー (ミツルギ)	1′20″57	SHADOW	ALL 平%1′02

VG達人＆H.E　アーサー　長野
長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パカパカパッション	1,175,270	LAC-HERO	ALL
スカッドレース旧バージョン (初級・夜)	2′00″08	MSO-10-LIE(欽)	F1 レースモード完走
スカッドレースニューバージョン (中級)	2′25″40	D.Hill（D.H） (無)(専)(ス)(自)	F1 T.A モード完走
怒首領蜂 (タイプC)	322,050,610	神の使い（パシリ）-Acu	2-7 ショット強化
ストリートファイターZERO3 (ソドム)	6,037,300	ザ☆キラートマト	ALL(連)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	2′13″33	DSY	ALL アファームド・B
ストリートファイターEX2 (Sガイスト)	3,070,200	自己べです（笑）	ALL(連)
ストリートファイターEX2 (シャロン)	2,927,100	カイリ5万ガルダ5万シャドウ5万落ち	ALL(連)
鉄拳3 (平八)	1′31″90	まぁ、穴埋めにでも使って下さい。	ALL ベアハッグ×2
レイディアント　シルバーガン (STAGE 2)	11,463,090	STU（クリアしただけ）	ALL

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズループ	23,062,280	EGC-(元)MKZ	ALL ステージモード
パズループ	300,120	EGC-(元)MKZ	Lv.90 とことんモード
ビートマニア3ndMIX	1247-9-0-2	KEN-ISHII (遠征感謝！)	ALLテクノ
レイクライシス (WR-01)	6,261,970	VULM-S'z	ラスボス
マジカルテトリスチャレンジ	8,624,050	JAG-MIYA氏	ALL
ファイティングレイヤー	909,800	EGC-(神)の人	ALL 雪舟使用
ファイティングレイヤー	780,200	EGC-(神)の人	ALL 鉄雄使用
幕末浪漫第二幕　月華の剣士	26人斬り	EGC-(神)の人	示源使用
ショックトルーパーズ2ndスカッド (ルル)	8,636,770	EGC-(神)の人	ラスボス

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎018-831-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジョジョの奇妙な冒険 (デーボ)	1,105,400	TNP	ALL
ジョジョの奇妙な冒険 (アレッシー)	1,073,400	あおり紫	ALL
てんこもりシューティング (初級)	770,830	マン太郎の声優は子安か？　あおい紫	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (一条あかり)	1,638,800	浅川悠非公認FC会長REI	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (勝抜モード)	44人斬り	REI	高嶺響使用
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (勝抜モード)	36人斬り	REI	一条あかり使用
ビートマニア3ndMIX (エキスパート・テクノ)	1193-54-6-13	KEMA	ALL ランクAAA
ビートマニア3ndMIX (ノーマル)	362,816	4面ヘボすぎ AGT-TAL	ALL
ソウルキャリバー (ロック)	1′37″85	ダークアイズβ中 NHK	ALL
バトルガレッガ (ガイン)	16,205,480	トルコ出身ハイデルマンスオワリ以下略	ALL ボム連付

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スペースボンバーver. B	11,439,600	(改)おさる	ALL 残×2
★ソルディバイド (ティオラ)	5,311,500	大猿王	ALL
ガンバード2 (マリオン)	1,520,100	TAD	2-4(連)付
ガンバード2 (タビア)	1,345,800	NKS-LIT(み)	2-3(連)付
ガンバード2 (アルカード)	1,296,000	TAD	2-2(連)付
ガンバード2 (バルビロ)	1,247,800	TAD	2-2(連)付
ガンバード2 (アイン)	1,141,600	TAD	2-1(連)付
ガンバード2 (ヘイコブ)	1,119,400	TAD	2-1(連)付
ライデンファイターズJET (J.スピア)	162,457,514	Joupiussv.R.	ALL(連)付
エスプレイド (美作いろり)	18,895,870	MDU森澤（109）	ALL

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説スペシャル (テリー・ボガード)	2,600,700	CYCLONE-NEC	ALL D×26(連)(必)付
★餓狼伝説スペシャル (アンディ・ボガード)	2,673,400	SSC-VAP	ALL2万×1落 D×29(連)(必)付
餓狼伝説スペシャル (不知火　舞)	2,589,400	RVS-R.Y	ALL2万×3落 D×26(連)(必)付
餓狼伝説スペシャル (チン・シンザン)	2,486,000	ぴょこまるダメでしたよまーちゃん…	ALL2万×4落 D×22(連)(必)付
★餓狼伝説スペシャル (タン・フー・ルー)	2,607,800	SSC-VAP	ALL2万×1落 D×27(連)(必)付
★餓狼伝説スペシャル (ビリー・カーン)	2,547,200	SSC-VAP	ALL2万×1落 D×28(連)(必)付
★餓狼伝説スペシャル (アクセル・ホーク)	2,690,500	SSC-VAP	ALL2万×1落 D×30(連)(必)付
★餓狼伝説スペシャル (ローレンス・ブラッド)	2,549,600	CYCLONE-NEC	ALL(バ) D×23(連)(必)付
ストリートファイターEX2 (ガルダ)	2,622,300	B.D	ALL 乱入×2(連)付
エイトフォース	52,633,220	SKR(T)-MIS(由)	ALLノーミス 500万落ち(連)付

プレイゾーンジャック＆ベティ山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎023-625-5533

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド (美作いろり)	21,082,330	TKA-KTV	ALL ♡×2
ジョジョの奇妙な冒険 (シドラー)	2,234,600	ZAO-HIR	ALL
ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	2,288,800	ZAO-HIR	ALL P×5
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (雪)	32人	ZAO-HIR	タイムアタック
全国制服美少年グランプリ ファインドラブ	2クレジッククリアー	A-88 シン・カザマ大尉	愛とはなにか

ティルト神保町店　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ガンバード2 (アルカード)	1,894,500	オーニタ完敗!	2-5(連)
★ガンバード2 (アイン)	1,865,400	ボエーN.F	2-5(連)
ガンバード2 (ヘイコブ)	1,620,200	GAP-LUS	2-3(連)
ガンバード2 (タビア)	1,522,400	ドライヤー超強い N.F	2-2(連)
ガンバード2 (マリオン)	1,550,700	竹ぼうきN.F	2-2(連)
ガンバード2 (バルビロ)	1,380,800	フィリオ	2-2(連)
てんこもりシューティング (初級)	902,370	ダツラ募集 ちょーしゅー	ALL(連)
てんこもりシューティング (中級)	1,707,800	活きのいい若い人募集 N.F	ALL(連) 残×2
マジンガーZ (マジンガーZ)	7,995,320	えびじょぶばおわー マジンガーZ大臣	7面死亡(連)

ICサービス千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (ノーマルモード)	1,089,100	TPD-MRY(杉)	斬鉄 P×4 (同)ALL船橋
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (タイムアタック)	40人斬り	KAZ	高嶺響 船橋
ショックトルーパーズ2ndスカッド (トーイ)	5,511,350	DDT3	4面 船橋
侍魂2〜アスラ斬魔伝 (覇王丸)	8′39″86	K.Y	ALL 船橋
ライデンファイターズJET (フェアリー)	114,355,982	真ボスたおせません TPD-MRY(杉)	フェイズ2 連付 船橋
D & D シャドーオーバーミスタラ（シーフ）	4,580,169	MTF・高下畑セイイチ	4分×14 ALL船橋
プチカラット (うでだめし)	1,338,410	DDT3	181ライン 9段 船橋
プチカラット (おはなし)	213,280	夢みるビーナス	6面 船橋

チャレハイ通信

●レタス702（北海道）
★T3-WIZ様，C3-IZU様，遠方よりのご来店ありがとうございました。
●プレイゾーンジャック＆ベティ山大前店（山形）
★Mr.『K.O.F』の2人が対戦を求めております。「楽勝っスよ」サキ・ヴァシュタール談。
●プレイランドエフワン（宮城）
★『ストライカーズ1945Ⅱ』（震電J7W）／3,023,300／H/S姫川琴音／ALL
●ゲームタウンABC（宮城）
★スミマセン，先月はいろいろな都合により休ませていただきました。諸事情により少しずつスコアラーの方々が増えてきており，良い方向へ向かってちょっとホットしております。より多くのスコアラーの方がご来店しやすいようにがんばりますので，どうぞよろしくお願いします。ASG 如月浪人一RINさんご来店ありがとうございました。(岩佐,熊谷)
●ワンコインA館（秋田）
★最近，ガレッガチームの盛り上がりかたが異常なほどです。その分,他のゲームに魅力がないということの裏返しかもしれませんね。
●Peak to Peak五香店（千葉）
★『ビートマニア3rd』，『ダンスダンスレボリューション』，『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』ハイスコア大募集中です。
●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
★スコア担当者募集中（前担当者無断欠席の

プレイシティキャロット巣鴨店 東京
豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1・B2 ☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★デイトナUSA2 旧Ver.（上級）	3′39″42	ぎるはま㊙隊長㊎㊒	完走 T.A MT
セガラリー2（初級）	2′40″29	MSO-10-LIE	完走
ダートデビルズ（初級コース）	2′39″23	MSO-10-LIE	完走
デッド オア アライブ++（バースト）	1′35″20	江古田の人速えーよ 混世魔王NTS㊄	ALL ゲンフー
ジョジョの奇妙な冒険（デーボ）	2,067,400	MFC-星白金あつし夫㊗	ALL
ファイティングレイヤー（ホン）	1,912,700	菅野 歩 25歳	ALL
バカバカパッション（スペシャル）	930,000	バカバカケンちゃん②	ALL
ガントレットレジェンド	4週	冒険屋師匠	モー終わりません。

ゲームイン セブンアイランド 神奈川
横浜市西区南幸1-5-29 ☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO!2 3000番台（奥羽701）	253.5km	安井 誠	EX3残141秒100点
電車でGO!2 3000番台（東海223）	335.5km	安井 誠	EX4残220秒100点
電車でGO!2 3000番台（田沢湖E3）	390.6km	CSA-Ani㊌㊍EX2雫石通過 99点	
電車でGO!2 3000番台（山手線）	368.1km	吉崎M,Y	EX8残257秒 98点
幕末浪漫第二幕 月華の剣士	1,082,100	MAX	DNAにゃ負けねぇ！
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（辻斬モード）	54人斬り	まだまだNOVぃそうみのぞー	1PLAYで出た。
マジカルテトリスチャレンジ（マジテト）	37,604,150	CHN-AUG!	MCMA×9 DD ALL
マジカルテトリスチャレンジ（UDテト）	20,318,600	CHN-AUG!	MCMA×7 GO使用

ポールポジション 千葉
千葉市中央区春日2-25-5三央第一ビルB1F ☎043-203-1057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード2（アルカード）	1,512,600	TAC-受験校捜し	2-3 1周目ノーミス
★ガンバード2（マリオン）	1,694,000	Adult's YMN	2-6 一周128万
ショックトルーパーズ2ndスカッド	9,615,000	N.S一信	2-Aルート ラスボス死
弾銃フィーバロン（タイムアタック魚）	2,462,743	井上です!!（レゲエ）	第子2005人 ネコ
テトリス・ザ・グランドマスター	10′57″46	T.J!	159284 pts（GM）
★エスプレイド（相模祐介）	36,410,880	YMN（×16）	ALL 残♡×6
エスプレイド（J-B5th）	27,932,410	HAL（DIO）は力を試しすぎた!	ALL 残♡×3枠5
エスプレイド（美作いろり）	33,576,720	平成イイ年	ALL 残♡×4
スタースイープ（ストーリーモード）	1′39″6	ZAC-RistanMAX コーヒー	ALL 機械 10″1
sonson	2,207,710	RED	4周目

JOGO江古田店 東京
練馬区旭丘1-71-10 ☎03-3954-9261

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジョジョの奇妙な冒険（デーボ）	2,032,900	うつーこーむいん	ALL 1落ち
ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー）	2,308,800	まえだあき♡	ALL㋩
ジョジョの奇妙な冒険（花京院）	2,472,200	来店記念 詐欺師	ALL㋩
★ストリートファイターEX2（D・ダーク）	3,224,800	江古田で引田天功II発見!?京都Q入菱	ALL㊥
ストリートファイターEX2（バルログ）	3,097,700	世話になりしかしていない！ 爆田	ALL㊥
★ストリートファイターEX2（シャロン）	3,041,600	ザ☆キラートマト	ALL㊥
★ストリートファイターⅢ（ネクロ）	5,315,300	ぽーず	ALL㊥
★ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	5,041,800	ぽーず	ALL㊥

セントラル日吉店J & B 日吉店 合同集計 神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8 ☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	106,310	元住T.O	ALLノーミス
★ガンバード2（バルピロ）	1,862,000	島袋ピロ子	2-6㊥
ガンバード2（タビア）	1,700,200	HIV	2-5㊥
テトリス・ザ・グランドマスター	11′50″78	ANR北本	ALL G.M.
ストリートファイターZERO3（リュウ）	6,799,400	たりたり	ALL㊥ノーマルX-ism ALLⓅ40万落ち
ストリートファイターZERO3（豪鬼）	6,775,500	ホシノータリ	ALL㊥ノーマルX-ism
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（玄武の翁）	1,736,600	亀ハメ派大王㊝	ALL
バトルガレッガ（ボーンナム）	16,216,180	いー？はちじゅう㊦きゅううー？情事㊔	ALL㊥残1 女よけ多数有
フェリオス（イージー）	442,330	RUI	ALL㊥

Peak to Peak 五香店 千葉
松戸市常盤平5-19-1 五香駅西口ビル3F ☎047-330-6640

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO!2 3000番台（山手線）	340.1km	98大会で情け無い運転をした CRS	229秒 PRO EX5
電車でGO!2 3000番台（ほくほく線HK100）	264.5km	CRS	144秒 PRO EX2
電車でGO!2 3000番台（東海道線221系）	262.5km	難で何でか、定通が取れませぬ。PIA	147秒 EX2
電車でGO!2 3000番台（東海道線223系）	313.5km	同上。何でかな? PIA	197秒 EX3
電車でGO!2 3000番台（京浜東北線）	378.3km	エクセレント5回! 何か良いぞ! PIA	259秒 EX5
電車でGO!2 3000番台（田沢湖E3系）	392.6km	EXは2回だけど、警笛ミスったPIA	273秒PRO 雫石通過
ライデンファイターズJET（フェアリー）	33,986,628	R.H	ALL
弾銃フィーバロン（タイムアタックモード）	1,687,706	E.W	うおたろう使用

P.C立川店 東京
立川市柴崎町3-3-9 ☎042-524-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイクライシス（WR-01R）	13,395,910	年越し公開オ●ニー記念seⓧⓨ-Ⓩ♡	ALL バグスコア撲滅
レイクライシス（WR-02R）	14,382,600	WAR氏、何喰わぬ顔で立川に出現!?	真ボス死亡 早よ、帰れ♡
ガンバード2（マリオン）	1,557,200	M.Kでごじゃる	2-4
レイディアント シルバーガン（STAGE 2）	21,646,550	T3-WIZ	ALL
エスプレイド（美作いろり）	36,015,530	SDD-ZKK-かえで	ALL
ショックトルーパーズ2ndスカッド（トーイ）	20,709,260	ヘイコブ推進委員会 BA/STAデブ	ライボス死亡
ショックトルーパーズ2ndスカッド（ルル）	13,179,880	G-NETに裏切られし君BA/STA	ALL Bコース
R-TYPE	2,409,900	4649フクダ連合 EZN	2周ALLさらば レイクライシス㊥
★メタルスラッグ	3,115,090	AXG-JNS	ALL㊥ 捕虜86人
怒首領蜂（タイプB）	464,214,690	hatty	2周ALL

ゲームプラザニューヨーク大船店 神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F ☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード2（タビア）	1,072,400	うにょろうにょろ帝国	2-1 初クリア
怒首領蜂（タイプC）	433,840,770	北本さん	2-7蜂 あと2センチ
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（斬鉄）	1,657,300	OSG-12月25日高村椿誕生記念	ALL
侍魂2～アスラ斬魔伝（八角・羅刹）	5′43″06	むつべ	ALLもへちょいいけるね
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（京・庵・社）	759,500	TOS-O.S	ALL 80万予定
ショックトルーパーズ2ndスカッド（トーイ）	10,724,800	まだへっぽこH.K	ALL
テトリス・ザ・グランドマスター	11′49″16	VIC-JIN	ALL GM

ギャレッソ津田沼&新宿店 千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル内 ☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア（イージー）	325,053	ビートマニア	ALL
マネーアイドルエクスチャンジャー	2,583,881	さくらちゃん♡	ALL 対戦モード
ダンスダンスレボリューション	217,284,000	AN3-C・B・C・B	HARD EX有り
雷電DX	11,407,920	ヨッシー	1-5ALL 2P側
レイクライシス（WR01）	7,370,960	レイクライシス	ALL
ガンバード2（アイン）	42,100	レゲエの5番キーっていいよね!	1-1
ガンバード2（タビア）	319,500	空飛ぶ優等生	1-3
ガンバード2（アルカード）	373,500	孤高の吸血鬼	1-3
ガンバード2（マリオン）	47,300	小さな大魔法使い	1-1

タイトーイン町田店 東京
町田市原町田6-14-18 ☎042-728-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー（コブラ改）	1,630,300	STF-桑名寛千代	ALL エキスパート
レイクライシス（WR02R）	11,977,840	SUF-YTP	ALL 真ボス無
ストリートファイターZERO3（元）	5,191,200	RAY	ALL
ストリートファイターZERO3（ケン）	6,687,900	ぜんぜんわからん	ALL
ストリートファイターZERO3（ロレント）	3,040,500	WAR	ALL
ストリートファイターZERO3（ブランカ）	2,291,000	ジミー大西	ALL
ストリートファイターZERO3（ユーリ）	2,669,400	コマンドキャラです	ALL
ストリートファイターZERO3（ユーニ）	2,642,400	タメキャラです	ALL
ナムコクラシックコレクションVol.1（ギャラガ・アレンジ）	1,024,000	前にいけません	ALL
麻雀クラブ	30,000	初クリア うれピー	ALL

ゲーム倶楽部 神奈川
鎌倉市大船1-23-28 万屋ビル1F ☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード2（マリオン）	1,732,100	VMT-ABU	2-5
ビートマニア3rdMIX（エキスパート）	グレート数1248		エキスパート テクノ
ビートマニア3rdMIX（ノーマル）	400,363	RHE-B.B.N,S命	
テトリス・ザ・グランドマスター	11′14″66	JIN	ALL GM
ショックトルーパーズ2ndスカッド（トーイ）	9,832,330	ここでエントリーするのは初めてH.K	5面
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	671,200	TOS-O.S	京、庵、乾いた大地の社
ファイティングレイヤー（ホン）	1,732,400	OSG-1.Y	ALL
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（斬鉄・ノーマル）	1,497,700	OSG-1.Y	ALL
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（タイムアタック）	37人斬り	氷上恭子ファン	ALL 響

八千代プレイランドカーニバル 千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F ☎047-485-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード2（タビア）	802,900	Ⓜ	1-7㊥
スペースボンバー	6,621,700	あータコミスⓂ	6-4㊥
ストリートファイターEX2（バルログ）	2,214,500	Ⓜ	ALL
ストリートファイターEX2（C・ジャック）	2,088,300	Ⓜ	ALL
ビートマニア3rdMIX（エキスパートテクノ）	1,186	GIN☆	ALL
幕末浪漫第二幕 月華の剣士	949,700	Yui	ALL 虎徹・力
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（タイムアタック）	30	END	小次郎・力
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（タイムアタック）	37	AGO	十三・力
ライデンファイターズJET（イクシオン）	38,943,396	Yui	Lv.20 ㊥
NBA PLAY BY PLAY	100	AGO	ALL

ゲームコスモ町田店 東京
町田市原町田4-2-15 ☎0427-20-8891

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	14,841,750	プラボ代表 紺酢丹珍	ALL
レイストーム（R-GRAY2）	22,044,700	ZTT	ALL
弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,385,177	CRC-えすてる	魚太郎 兵士 1938
弾銃フィーバロン（C-TYPE）	7,180,623	IO	クリア（真ボスなし）
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	2,054,800	IO	2-8
ストライカーズ1945Ⅱ（DH98モスキート）	1,354,700	KRS	2-2
ストライカーズ1945Ⅱ（P-38ライトニング）	1,461,500	KRS	
怒首領蜂（タイプC）	591,443,500	IO	ALL 残1
メタルスラッグ2	8,104,960	メタスラアタックかせぎ使用。	ラスボス死亡

プレイアイシー鶴巻店&伊勢原店 合同集計 神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンスダンスレボリューション	112,143,900	PUO	BEST㊉
ダンスダンスレボリューション	9,806,000	けいすけ	ANOTHER ㊉
ダンスダンスレボリューション	73,936,000	JOK	MANIAC ㊉
ダンスダンスレボリューション	5,093,400	TARO	DOUBLE ㊉
ビートマニア3rdMIX	1,010	秋山	GREAT ノーマル㊉
幕末浪漫第二幕 月華の剣士	1,609,900	イザムン2	斬鉄 ㊉
ショックトルーパーズ2ndスカッド（トーイ）	6,794,980	BIG	㊉
バスアングラー2 トーナメント	27,340g	ZAK	㊋
バスアングラー2 ベストビッグバス	5,226g	マスタ吉君	㊋
上海 真的武勇	92,800	マスタ吉君	R7㊋

ゲームコーナーヤングパレス 千葉
鴨川市横渚884-6 ☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	4,119,400	炎熱はだか侍♥♥ HARD-UKY	ALL0×4 連付・同付
★幕末浪漫第二幕 月華の剣士（ノーマルモード）	2,285,200	AES-茶柱 誰か電パおしえて♥	ALL（斬鉄）
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（サバイバルモード）	57人	AES-茶柱 守矢にラブラブ	斬鉄（力）
ガンバード2（バルピロ）	1,576,400	HARD-TORA バルピロにラブラブ	2-4 つぼ×8
ガンバード2（マリオン）	1,386,500	HARD-HPI タイガーにラブラブ	2-2 つぼ チェーン不明
ストリートファイターZERO3（ゴウキ）	6,364,900	七五三……田	ALL 連付 パーフェクト18
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（番外編・サバイバル）	35人	アマゾン代見改め→AVの星代見	楓 次は茶柱ぬいて60人？

ため)。

●プレイスポットすーるぽん（東京）

★『餓狼伝説スペシャル』（ビッグ・ベア）/2,723,100/SSC-VAP/ALLパ D×32

●トライアミューズメントタワー（東京）

★『G.ダライアス』（oゾーン）/55,060,150/すごいよ!提さん/ALL

★『パズループ』（ステージモード）/77,370,000/ZAC-Ristar/ALL

●ゲームコスモ町田店（東京）

★『ビートマニアコンプリートミックス』大好評稼働中。コナミのミュージック・ゲーム続々入荷予定。ぜひプレイしに来てください。

●熊谷ガリバー（埼玉）

★今月を最後にハイスコア担当及びアルバイトをやめることになりました。今までハイスコアを申請してくださったみなさん。本当にありがとうございました。僕は辞めることになりましたが，これからもハイスコア申請をよろしくお願いします。ハイスコア担当IQ？こと兵庫弘考

●ゲームコーナーコンドルパートⅡ（静岡）

★年末の『月華2』の大会には，過去最大の人数（64人）で参加いただき，ありがとうございました。優勝者は鈴木様でした。おめでとうございます。寒い時季ですが，ぜひコンドルでヒートアップしましょう。

●ゲームブルース（岐阜）

★『ジョジョ』，『月華の剣士』の対戦が毎夜盛り上がっています。『ビートマニア』，『ダ

GAME INN SAM 蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5 2F ☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ガンバード2（タビア）	3,219,200	REF	(連)2周ALL 1周147万
テトリス・ザ・グランドマスター	10′56″21	DAB.S	ALL GM 前半5′25
ジョジョの奇妙な冒険（ミドラー）	2,163,500	REF	ALL P×7
★レイクライシス（WR-03）	17,009,660	SGL-SAKI（ABC）	ALL ランクSSS

電脳空間遊ing　山梨
甲府市中央1-4-10 ☎055-232-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★テトリス・ザ・グランドマスター	10′26″58	NGP-ANP	ALL GM
★コラムスII	33面	NGP-ANP	1c7546 1Pts

ゲームプラザ イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジョジョの奇妙な冒険	0	申請なし	
パカパカパッション	0	申請なし	
ファイティングレイヤー	0	申請なし	
てんこもりシューティング	0	申請なし	
エスプレイド	0	申請なし	
ライデンファイターズJET	0	申請なし	
ダンスダンスレボリューション	0	申請なし	
ストリートファイターIII 2nd インパクト	0	申請なし（永パらしいですが…？）	全キャラ

プレイスポット ビッグワン　埼玉
越谷市南越谷1-19-6 ☎0489-87-3226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズループ（ステージモード）	68,861,830	ZAC-Ristar	ALL
パズループ（とことんモード）	371,410	ZAC-Ristar	レベル90
てんこもりシューティング	1,527,560	クリアしただけ 中級オール	
★Gダライアス（λゾーン）	31,651,720	ユング	ALL連付

ゲームコーナーコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13スカイコーポ1F ☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ（ガイン）	15,427,760	SDD-MUD-KRQ	ALL
バトルガレッガ（1号機）	10,328,510	HUD会長 ジャンケンで勝った男	ALL
バトルガレッガ（ボーンナム）	13,641,850	HUD会長 プリクラを撮らされた男	ALL
ASOII	2,621,700	SDD会長 取敢えずクリア	全2周ALL
エスプレイド（美作いろり）	24,360,490	PCG（Peni sillinG）	ALL 416
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（せつな）	960,300	冬は先=サークル廻りまくり。	ALL
ダライアス外伝（リスクストレージ）	11,060,160	冬はFE 西て14 Aよ! TMNキリ	ALL
弾銃フィーバロン（魚太郎）	1,618,945	久し振り! KAZ-uma	

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスH1F ☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	2,249,600	ホリィ空条	ALL(連)
テトリス・ザ・グランドマスター	10′28″80	うる（仮名）	ノーマル GM
ライデンファイターズ2（ビーストウイング）	109,197,070	XRX-いしはらくん	ALL(連)
ライデンファイターズ2（エイジスa）	112,008,090	XRX-いしはらくん	ALL(連)
ライデンファイターズ2（イレーザー）	109,114,520	XRX-いしはらくん	ALL(連)
ライデンファイターズ2（デスヘッダー）	110,306,830	XRX-いしはらくん	ALL(連)

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9 ☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンスダンスレボリューション（IRVer.）	271,363,000	つなぎは1日1回が限界 IQ?	ハードモード ALLコンボ
ダンスダンスレボリューション（IRVer.）	289,387,500	SNT(新)	マニアック ALLコンボ
ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	2,221,400	オラオラ	ALL D×2
ガンバード2（タビア）	1,240,400	1周マニア ZKR	2-2(連)
ガンバード2（バルピロ）	1,102,700	どーでもいいや 鈴木あみ♡	2-1(連)
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（タイムアタック）	38人斬り	2012大賞って本当ですか？ IPE	嘉神・力
レイディアント シルバーガン（STAGE 2）	19,632,350	IRD-ZKR	ALL 5Aだめすぎ
Gダライアス（νゾーン）	38,219,180	1級合格記念	BK1-J・K ALL(連)
★Gダライアス（ξゾーン）	34,110,200	-CHO-合体!（ウソ） T³-ムッシュ	ALL(連) 512×3
Gダライアス（οゾーン）	53,801,360	また1万更新（笑） IRD-ZKR	ALL(連) だめすぎ

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソウルキャリバー（ヴォルド）	1′15″55	☆CAT'S-(石)	ALL(連)(同)
★ソウルキャリバー（ナイトメア）	1′15″09	猫汁100%	ALL(連)(同)
★ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′11″55	☆CAT'S-とき坊(悪)	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2（ななせ）	3,061,900	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2（ガルダ）	3,503,600	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)(同)
★ストリートファイターEX2（ほくと）	3,047,500	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2（ガイル）	3,127,800	ガイル氏(ゆ)	ALL(連)(同)
エスプレイド（相模祐介）	33,031,670	ガーディアン☆マサオ	ALL♡4 器6

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町＝ ☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（ひびき）	53人斬り	小泉明 ロリロリキュー！拓	人斬りモード＝使用
ガンバード2（バルピロ）	1,365,600	てきとう屋	2-2(連)
ジョジョの奇妙な冒険（じょーたろー）	2,391,200	藤崎君	ALL
パカパカパッション	1,172,830	水森 かい	
カオスヒート（ヴォルト）	9,999,999	真カンストマシーン HISO・Cha	ALL 2名様達成
ストライカーズ1945II（F5Uフライングパンケーキ）	3,142,000	I.O松尾『かれかの』萌え？	ALL(連) 残2
ソウルキャリバー（アシュタロス）	1′29″67	さくら、いいです! I.O 松尾	ALL
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（ヒューゴー）	7,929,200	タコ太	ALL(連)

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69 ☎027-325-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
幕末浪漫第二幕 月華の剣士	1,550,000	目指せ200万点オーバー	ALL 刹那 技
幕末浪漫第二幕 月華の剣士	41人斬り	魔B党一おしょう 10回目くらいです	サバイバルモード 雪 力
★サンダードラゴン2	6,163,630	信じる心で、今ひとつにA.M.K.T	ALL(連) 2P側
ガンバード2（タビア）	1,321,400	空から落ちるメガネッコ	2-1(連)
ガンバード2（バルピロ）	1,209,000	おしょうくん	2-1(連)
ガンバード2（アイン）	1,188,200	魔法のタタミ	2-1(連)
ガンバード2（マリオン）	782,800	わからん	1-6(連)

ゲーム ブルース　岐阜
大垣市高屋町1-43第一ビル1F ☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
幕末浪漫第二幕 月華の剣士	1,244,200	YA	1cALL 斬鉄使用
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（タイムアタック）	51人斬り	みのぞーとかそんなの NOV	高村 響使用 剣質一カー
パズループ	341,800	GLS グリスボン君	とことん
超鋼戦紀キカイオー（ヒーローモード）	2,786,700	??? 羽田さん	ゴウライ1c ALL
ストリートファイターZERO3	3,106,800	M.S♡	1cALLケンZ-ISM
侍魂2～アスラ斬魔伝	5′50″10	S.F	ナコルル 1cALL
ファイティングレイヤー（ホン）	1,235,800	NEW	
ジョジョの奇妙な冒険（アヴドゥル）	1,087,700	J.J	
ぷよぷよ通	578,525	ロドリゲス KOH	マニアっす
メタルスラッグ2	4,321,120	SS?	ターマ

GAME'S MILK　京都
甲治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5570

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	2,446,800	剣聖のスレイブ2号 ANCHAN	ALL
ショックトルーパーズ2ndスカッド（トーイ）	20,233,840	との仕様-Ⓣ	ALL
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（人斬りモード）	47人	F U J	楓・力
パズループ（ステージモード）	6,692,210	G S K	5-1
パズループ（とことんモード）	448,350	G S K	レベル90
ライデンファイターズJET（イレイザー）	120,207,982	G S K	ALL(連)
ライデンファイターズJET（Bウイング）	106,564,686	G S K	ALL(連)
ドラゴンセイバー	2,160,330	天 理 剣 聖 T E N	ALL(連)

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11 ☎027-323-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジョジョの奇妙な冒険	3,447,200	うょしお一党B魔	ALL
超鋼戦紀キカイオー（ストーリーモード）	2,145,600	魔B党一おしょう	ALL パルシオン
幕末浪漫第二幕 月華の剣士（サバイバルモード）	35人斬り	いちゃ～!	ALL 雪（力）
ガンバード2（マリオン）	866,500	あちゃ～!	1-6
ガンバード2（タビア）	1,418,700	D.Jたにお	2-2
ガンバード2（アイン）	1,239,800	空飛ぶ裸侍♡	2-1
パカパカパッション	955,840	魔B党一おしょう	ALL スペシャル
コナミ80'Sアーケードギャラリー	70,840	最近かなりミレニア	スクランブル 3-5

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6 名宝会館B1F ☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
てんこもりシューティング（初級）	804,970	SXR-れこのこくん	ALL
てんこもりシューティング（初級）	799,700	KGB	ALL
パカパカパッション（スペシャル）	422,500	やっとXL,TEC NO出たよ 秋	STAGE4
パカパカパッション（スペシャル）	345,980	またも6曲目出す。	ALL
ソウルキャリバー（マキシ）	3′59″58	AKI	ALL
ガンバード2（バルピロ）	336,500	KGB	1-4 (連)付
ガンバード2（タビア）	494,400	SXR-れこのこくん	1-5 (連)付

ゲームプラザキューティー　大阪
浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945II（震電J7W）	2,404,300	鶴田真由	2-7 1周150万
魔法大作戦（チッタ）	1,801,070	SYG-中野龍三	2-2 けい(連)
19XX（P-38ライトニング）	17,615,100	練習中-SYG-あうく	ALL 残5 ボム×2
魔法大作戦（ミヤモト）	2,961,080	今年は これで 終わり	2-6 ツムジ丸
てんこもり シューティング	900,650	初級はゆずれん SYG.中野龍三	初級-ALL
ビートマニア3ndMIX	1241-11-1-8	SYG-MIYAMU-PLF 却下	エキスパート テクノ
パカパカパッション	1,051,390	こんなので良ければ NASA	スペシャルコース ドラム

ンレボ』大人気です。昨年で大きく店が変化したと思います。今年もお客様に喜んでいただけるゲームブルースにしていきたいと思います。シューティングのハイスコアがしょぼい。悲しいです。

●チャレンジャーガムガム＆アババ天神橋店（大阪）
★両店ともに持ち込み，タイムレンタルOKです（誰か，ソウルキャリバー持ち込み希望）。by 今年はスコア復帰したい店

●タウンスポットプレイランド（大阪）
★今月のNEWGAME。『ガントレットレジェンド』。『てんこもりシューティング』。『ジョジョ』（対戦台2台）。『バーチャストライカーver'99』。『ダイナマイトベースボール』（NAOMI）です。それとスコアラー募集中です。 by 担当T.M

●タイトーイン002スタジアム（大阪）
★高知からの遠征のみなさま，お疲れさまでした。あのお土産はちゃんと動きましたか？ by WILLARD

●プレイシティチャレンジャー（大阪）
★ハイスコア申請はお気軽に!スコア少なくてさみしいで～す。

●ミッキー2（大阪）
★中野龍三氏，はるばるご来店ありがとうございました。またのご来店を常連andスタッフ一同，お待ちしております。PS.カプコンの新しいシューティング，かなり気になる…スコア集計どうなるんだろ…。by MAX-C

●アミューズメントスクエア WING（和歌山）

ミッキー2　大阪
大阪市浪速区恵美須東1-17-14　☎06-6643-6145

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード2（マリオン）	1,771,500	SYG-中野龍三	2-5
ガンバード2（タビア）	1,968,400	SYG-D.I	2-6
てんこもりシューティング（初級）	922,990	SYG-GBS	ALL
てんこもりシューティング（中級）	1,756,230	SYG-PLF	ALL
★てんこもりシューティング（上級）	2,589,900	SYG-PLF	ALL
ファイティングレイヤー（ホン）	1,846,100	三連星	ALL
★ショックトルーパーズ2ndスカッド（ルル）	22,392,430	JKP-ACE	ALL
ビートマニア3rdMIX（EX．テクノ）	1253-1-0-4	SYG-MIYAMU-GBS	もうムリ!!
バトルガレッガ（ガイン）	18,453,560	SYG-PHANTOM	ALL 鳥320万
怒首領蜂（タイプB）	502,828,730	hatty	ALL 残1

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード2（タビア）	520,700	Air-Bug	1-5面
パカパカパッション	829,940	マルコ♡	ALL　ギ／ギ／ギ／シ
ストリートファイターZERO3（アドン）	2,905,400	S.N	ALL Z-ISM
ライデンファイターズJET（スレイブ）	76,753,120	Air-Bug	PH-2

ゲームセンターパスカル　大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ビートマニア3rdMIX	120-6-31-0-0	ZZZあいくち	EXスペシャル
ジョジョの奇妙な冒険	2,311,800	ZZZ七首	ミドラーALLP
パズループ	6,058,840	ダーツ	4-4まで
幕末浪漫第二幕　月華の剣士	47人斬り	金切れ時間切れ	高村響　福岡から来た
ダンスダンスレボリューション	359,462,000	XY	アナザー
テトリス・ザ・グランドマスター	12′08″51	ぱすてるちゃいむ1	ALL GM
ビートマニア3rdMIX	1008-15-0-2	ZZZあいくち	EXボーカル
ビートマニア3rdMIX	1256-1-0-1	ZZZあいくち	EXテクノ
幕末浪漫第二幕　月華の剣士	1,123,600	ピカチョー	刹那ALL

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-9-3　☎06-6844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	2,105,700	六屋	ALL
テトリス・ザ・グランドマスター	10′47″95	ホゲリ屋	ALL　GM
★ストリートファイターEX2（ガイル）	3,177,100	CST(ゆ)屋	ALL (連)(同)
ストリートファイターEX2（ダーク）	3,190,700	今日は有難うございました京都Q入菱	ALL 爪×7　(連)(同)
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	3,160,000	ラッキーを高知に下さい　詐欺師	ALL (連)(同)
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（雪）	701,900	G.M（木こり）屋	ラスボス死てきとー
★ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	1,286,800	6屋	ALL P×1　(連)(同)
鉄拳3（木人）	1′33″71	サケ取り名人屋	ALL
★餓狼伝説スペシャル（クラウザー）	2,793,900	ウォルフガング・ミッターマイヤー屋	ALL(パ) D×32　(連)(同)
★餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	2,706,800	ガンバード2のアイン絶対やらん屋	ALL(パ) D×29　(連)(同)

アミューズメントスクエア　WING　和歌山
和歌山市島崎町3-1　ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンスダンスレボリューション（マニアック）	244,480,000	ARL.S	ハード EXなし
ダンスダンスレボリューション（アナザー）	343,093,900	ARL.S	ハード EXあり
ダンスダンスレボリューション（ダブル）	112,804,400	ARL.S	ハード EXあり
ビートマニア3rdMIX（EXテクノ）	グレート数1,248	ARL.S	
パカパカパッション	1,092,960	ARL.S	スペシャル
ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	129,100	うしっさん	ALL 穴うめ
弾銃フィーバロン（ノーマル・B）	7,761,000	うしっさん	ALL 真ボスなし
エスプレイド（J-B5th）	26,748,910	おぐやん	ALL ライフ4/6

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（楓）	1,265,200	第13師団（まもなく旅団Thomas）	ALL（力）
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（ひびき）	1,387,200	KAG三厳	ALL（力）
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（あかり）	805,500	T.B	ALL（力）
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（守矢）	1,088,500	SRX-TO	ALL（力）
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（斬鉄）	946,500	Fマスオ	ALL（力）
ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	1,791,900	KAG三厳	ALL ンドゥール(落)
ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	2,112,800	SRX-TO	ALL P×5
ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ）	1,380,200	SRX-TO	ALL P×3
ストリートファイターZERO3	4,751,100	第13旅団隊員 Thomas	ALLリュウ（X）
闘姫伝承（ライヤ）	1,216,400	T.B	ALL

チャレンジャーガムガム＆アババ天神橋店　大阪
吹田市岸部南1丁目24-9　☎06-6317-0433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	2,309,200	ROK見参	ALL Ⓟ×2おち
弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,464,211	A.BOY(ど)	ALL魚太郎 2002人
テトリス・ザ・グランドマスター	10′52″95	NOV氏ビデオありがと。小泉ちゃん	ALL　GM
★ビーストバスターズ2	1,553,660	咆哮野郎まJu	ALL メストに感謝
★ライデンファイターズJET（スレイブ）	173,720,850	AXIOM-H・Y(奈)	ALL3　Ⓐ
ライデンファイターズ2（チェイサー2000）	113,539,960	XRX-いしはらくん	ALL　Ⓐ
ライデンファイターズ2（ビーストウイング）	110,020,200	XRX-いしはらくん	ALL　Ⓐ
★ロックマン2（ストーリー3）	1,500,400	咆哮野郎まJu	ALL　Ⓐ フォルテ
★ストライカーズ1945	2,311,100	震電同盟EL2	ALL 121万
★ガンフロンティア	2,249,260	機械DUE(ぼ)	ALL　Ⓐ

ゲームハウスJoy&ゲームスペース姫路店　兵庫
神戸市東灘区岡本2-11-21　☎078-453-4985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジックソード	3,767,744	APP	ALL イージー設定
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（斬鉄）	33人斬り	M.A	タイムアタックモード
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（響）	30人斬り	JAM	タイムアタックモード
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（斬鉄）	1,128,600	M.A	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（躯）	970,700	JAM	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（天野）	881,000	SOS	ALL
ジョジョの奇妙な冒険（DIO使用）	473,600	伊藤くん	ALL
ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ使用）	940,600	NNA	ALL
極上パロディウス（たこ）(連)付	3,381,800	帰ってきたモアイ君 DXP-ドガ罰(犯)	ALL　1周 1ミス185万

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パカパカパッション	1,013,210	ヤスケン	1call
ボスコニアン	371,750	オダブツ	ラウンド14 事故死
エメラルディア	9,999,999	祐	中級st.2度目
ビートマニア3rdMIX	350,868	迦楼羅	ノーマル1c ALL
パズループ	283,220	SA!	L30とことんモード
ナムコクラシックVol.1 マッピーアレンジ	2,161,560	S.K	1クレALL
てんこもりシューティング	1,538,000	RDH（HRS）VTR	1cALL ミディアム

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超鋼戦紀キカイオー（ディクセン）	3,070,900	ERO-MKII・ひまじん	ALL チャレンジ
超鋼戦紀キカイオー（轟雷）	3,647,400	ERO-MKII・ひまじん	ALL チャレンジ

ジャスコ川西店プレイランド　兵庫
川西市小花1-6-16ジャスコ川西店　☎0727-59-7464

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ2ndスカッド（ルル）	22,308,580	JKP-ACE	ALL ルル
ショックトルーパーズ2ndスカッド（トーイ）	21,688,100	JKP-ACE	ALL トーイ
ジョジョの奇妙な冒険（オラオラ）	2,368,000	2ミスが病い! JKP-D.M翔	P×7 D13有
ファイティングレイヤー（ラン）	1,344,900	K.H	ALL
ゼロガンナー（エキスパートコース）	1,600,600	死んだフリ STF-桑名寛千代	ALL残×3 AH-1SX
ライデンファイターズJET（ブルージャベリン）	114,457,784	JKP-STF	PH2 連なしよ♡
ストライカーズ1945Ⅱ（震電J7W）	2,809,000	鶴田真由	ALL
マジカルドロップ3（ふつう、ストーリー）	8,683,398	カムロ	バグなし チャリオット

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（玄武）	1,368,000	BHA	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（斬鉄）	1,298,700	BHA	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（天野漂）	931,700	AHO2	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（李烈火）	893,300	R・F	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（鷲塚）	844,400	M・F	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（楓）	842,200	TAC	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（刹那）	838,400	AAA	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（雪）	746,500	FVL	ALL
ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	830,800	AHF	ALL
ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	816,900	AHQ	ALL

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジョジョの奇妙な冒険（花京院）	2,309,900	愚地独歩	ALL
てんこもりシューティング（初級）	921,860	準走り屋志願(光)ALL連付	
ミッキーのマジカルテトリス	87,380,300	プチテトリスプロ	ALL アップダウン
アシュラブレード（ライトニング）	1,213,800	愚地独歩	ALL
ダンスダンスレボリューション（ハード）	261,526,400	NEN＝ねむねむ	ALL
ダンスダンスレボリューション（ダブル）	186,495,000	ボス	ALL
★ストリートファイターEX2（ブランカ）	2,998,200	MIZ神-ZZ(か)	ALL連付
ハイパービシバシチャンプ	33″01	入谷ダンサーズ27号　ばあにん☆	ALL タイムアタック
パカパカパッション（スペシャル）	1,104,730	ボス	ALL
怒首領蜂（タイプC）	281,476,740	半年ぶりにクリア 20th-TKS	ALL ショット強化

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングレイヤー（ホン）	2,099,900	ドザエPOKI	ALL(連)
ファイティングレイヤー（ジグジッド）	1,614,400	T.Clue-KOS	ALL(連)
ファイティングレイヤー（シャン）	1,455,900	Oka-Cチャイナぼう	ALL(連)
ファイティングレイヤー（ジョー）	1,316,200	モンゴルマン	ALL(連)
ガンバード2（アルカード）	1,660,100	今月中にクリア	2-5(連)
ショックトルーパーズ2ndスカッド（ルル）	9,630,810	HSTN-KAZ	ALL
ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	2,589,700	犬	ALL
ジョジョの奇妙な冒険（デーボ）	1,558,200	あなうめ（ディオ0てん）	ALL

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングレイヤー（ブレア）	2,325,700	HIE	ALL(連)
ファイティングレイヤー（雪舟）	2,424,800	HIE	ALL(連)
ファイティングレイヤー（シャン）	1,531,200	HIE	ALL(連)
ファイティングレイヤー（ジャニス）	1,847,800	HIE	ALL(連)
★ファイティングレイヤー（ホン）	2,536,900	TTM	ALL(連)
ファイティングレイヤー（鉄雄）	1,491,500	TTM	ALL(連)
ファイティングレイヤー（ラン）	1,561,900	TTM	ALL(連)
パカパカパッション	889,320	誰か知らない人	ALL
ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	1,764,600	機械J.O(ぼ)	ALL(同)
マジカルテトリス	111,226,650	G.M.C.機械げえむのごんちゃん(ぼ)	ALL

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1-2-3黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジョジョの奇妙な冒険（アブドゥル）	3,010,000	ちょっと手抜き YST-MUGEN	ALL(連)(同)
ジョジョの奇妙な冒険（花京院）	2,382,400	セルゲイ＝ホモダッチ	ALL(連)(同)
ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	2,342,100	ニコライ3世	ALL(連)(同)
ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	2,307,900	エイドリアン	ALL(連)(同) Ⓟ×3落ち
ジョジョの奇妙な冒険（ミドラー）	2,209,600	(局)短	ALL(連)(同)
★超鋼戦紀キカイオー（クイズダック）	5,823,700	XYZ	ALL(同) ヒーロー
超鋼戦紀キカイオー（クイズダック）	2,345,700	XYZ	ALL(同) ストーリー
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（響）	49人斬り	来店記念スコアー Amt	サバイバル
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（翁）	1,748,100	REST	ALL ストーリー
アシュラブレード（ローズマリー）	722,300	MDD（SONY）	ALL

★DDR，ビートマニア3rd入荷しました。どちらも好評稼働中！みんな，ぜひ遊びに来てね。　by ORS

●プレイシティキャロット島大前店（島根）
★OLDゲームあります。D＆Dの4人台が相変わらずアツいです。

●イーストランドファミリーガーデン（岡山）
★クーデター計画中。本出るころには，お客様が遊びやすい場所になってるかも（？）担当の2佐による決起。

●モンキーハウス本館（福岡）
★『アシュラブレード』／2,477,700／HIE／ALL
★『ソウルキャリバー』（マキシ）／1'09"72／G.M.C.機械T.H／ALL
★『ソウルキャリバー』（シャンファ）／1'25"14／G.M.C.機械T.H／ALL
★『ソウルキャリバー』（アイヴィー）／1'24"77／G.M.C.機械T.H／ALL

超優良**中古**パソコン店! ついに

PC NET ピーシーネット 秋葉原店 BIG OPEN

3/16(火)

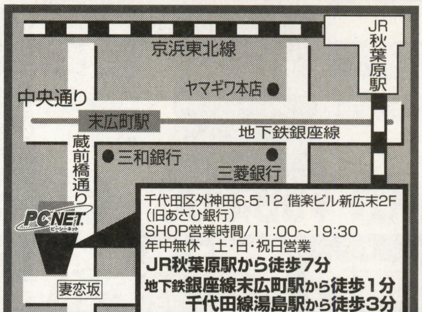


秋葉原店中古パソコン店で最大級のフロア面積386m²

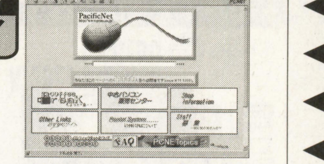
OPEN記念キャンペーン

3月16日(火)〜22日(月・祝)
秋葉原店にてお買い上げの方にスピードクジで豪華商品がもれなく当たるビッグなチャンス!!(デジカメ、プリンタ、金券など)

大人気! 抜群のヒット数! PC NETホームページ
http://www.prins.co.jp/



千代田区外神田6-5-12 偕楽ビル新広末2F
(旧あさひ銀行)
SHOP営業時間/11:00〜19:30
年中無休　土・日・祝日営業
JR秋葉原駅から徒歩7分
地下鉄銀座線末広町駅から徒歩1分
千代田線湯島駅から徒歩3分



- 捜しやすい検索機能豊富
- 商品画像付き
- リアルタイムな機種情報
- 最新の価格でGET!

PC NET ジャストネット
オンラインカード決済も可能。
http://e-mail.justnet.ne.jp/shop/pcnet/

◆◆大特価大放出!!◆◆

機種	仕様	PC NET 大特価	注文No.
PC-9821AS2/u7	486SX/33MHz/5.6MB 170HD/FM/PCM/170HD増設	17,800円	U2679
PC-9821NE3/3	486DX2/50MHz/8MB/350HD/10.1TFT	41,800円	U0345
OPTIPLEX GXL5133 (DELL)	Pentium/133MHz/32MB 1GHD/CD(4)	43,800円	U2711
D-852HT (DELL)	14マルチ/1024×768max	9,800円	U4184
PC-5ND02-C84LA (日立)	Pentium/100MHz/32MB 810HD/CD6/10-T/11.3 DSTN/WIN95付/マニュアル付	79,800円	V0090
FMV-450NL/S M340 (富士通)	486DX2/50MHz/8MB/340HD/DSTN	23,500円	型番にて
Power Mac 7500/100 (APPLE)	PPC601/100MHz/16MB 1GHD/CD(4)	64,800円	型番にて
Performa5210 (APPLE)	PPC603/16MB/500HD 15CRT/一体型	49,800円	U9323

*本商品は添付品(OSを含む)は付属しておりません。

98デスクトップ

(3.5インチ)

注文No.	商品	価格
U2230	PC-9801BA3/U2(486DX2(66)/3.6MB/3.5×2)	¥13,800
U0248	PC-9801BS2/U2(486SX(33)/3.6MB/3.5×2)	¥11,800
U2058	PC-9821BP/U8(486DX2(66)/5.6MB/340HD)	¥18,800
U0638	PC-9821BF/U8(Pen(60)/7.6MB/340HD)	¥21,800
U2088	PC-9821AE/U2(486SX(25)/1.6MB/FM/PCM)	¥11,800
U2220	PC-9821AS2/U2(486SX(33)/3.6MB/FM/PCM)	¥13,800
U0495	PC-9821AS2/U7(486SX(33)/5.6MB/170HD/FM/PCM)	¥15,800
U2679	PC-9821AS2/U7(486SX(33)/5.6MB/170HD/FM/PCM/170HD増設)	¥17,800
U2107	PC-9821AS2/U8(486SX(33)/5.6MB/340HD/FM/PCM)	¥17,800
U0393	PC-9821AS3/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM)	¥17,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM)	¥16,800
U2089	PC-9821AP/U7(486DX2(66)/3.6MB/120HD/FM/PCM)	¥18,800
U0261	PC-9821AP/U9(486DX2(66)/3.6MB/510MB/FM/PCM)	¥23,800
U2121	PC-9821AP2/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM)	¥17,800
U0415	PC-9821AP2/C9(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/510HD/CD/FM/PCM)	¥32,800
U2216	PC-9821AF/U9(Pen(60)/7.6MB/510HD/PCM/FM/3.5×	¥28,800
U0636	PC-9821XS/U7(486DX2(66)/5.6MB/210HD/PCM)	¥16,800
U0683	PC-9821XS/C8(486DX2(66)/5.6MB/340HD/CD/PCM)	¥25,800
U0634	PC-9821XP/U8(486DX4(100)/5.6MB/270HD/PCM)	¥22,000
U0269	PC-9821XP/C8(486DX4(100)/5.6MB/340HD/CD/PCM)	¥28,800
U2290	PC-9821XE10/S15(486DX4(100)/8MB/3.5×1/420HD/CD4/PCM/15CRT)	¥44,800
U2011	PC-9821XN/C9(Pen(90)/7.6MB/540HD/CD)	¥39,800
U2607	PC-9821V12/S(Pen(120)/16MB/850HD/CD4/15CRT)	¥69,800
C0069	PC-9821V20/S5D3(Pen(200)/32MB/2GHD/CD8/33.6Kモデム)	¥108,000
U1000	PC-9821XA/C10(Pen(90)/7.6MB/1GHD/CD4/PCM)	¥47,000
U2085	PC-9821XA7/C4(Pen(75)/8MB/420HD/CD4/PCM)	¥39,800
U2084	PC-9821XA9/C4(Pen(90)/8MB/420HD/CD4/PCM)	¥44,800
U2065	PC-9821XA9/C8(Pen(90)/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥46,800
U2063	PC-9821XA10/K8(Pen(100)/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥49,800
U2395	PC-9821XC13/S5B(Pen(133)/16MB/1.2GHD/CD8/本体のみ)	¥59,800
U2647	PC-9821RA20/N12(PPro(200)/16MB/1.2GHD/CD6)	¥110,000
U2239	PC-486P2(エプソン)(486SX(25)/11MB)	¥9,800
U2681	PC-486GR2(エプソン)(486DX4(75ODP)/12MB/130HD)	¥19,800
U2738	PC-486MS2(エプソン)(486DX2(66)/3.6MB/520HD/CD2)	¥25,800
U2244	PC-486SE2(エプソン)(486DX2(50)/5.6MB/3.5×2)	¥12,800

98(ノート・ラップトップ)

注文No.	商品	価格
U0365	PC-9801NS/A(486SX(33)/1.6MB/モノクロ)	¥22,000
U3057	PC-9821NM/340(486DX2(50)/1.6MB/340HD/モノクロ)	¥27,000
U0322	PC-9801NX/C(486SX(20)/640KB/TFT)	¥23,000
U3073	PC-9801NX/C120(486SX(20)/3.6MB/120HD/TFT)	¥25,000
U3059	PC-9821ND(486SX(33)/1.6MB/9.5DSTN)	¥24,800
U3047	PC-9821ND/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5DSTN)	¥29,800
U3147	PC-9821ND2(486DX2(50)/2.6MB/10.1DSTN)	¥33,000
U3056	PC-9821ND2/3(486DX2(50)/7.6MB/350HD/10.1DSTN)	¥38,000
U0366	PC-9821NE(486SX(33)/3.6MB/9.5TFT)	¥26,800
U0304	PC-9821NE/120(486SX(33)/5.6MB/120HD/9.5TFT)	¥28,800
U0333	PC-9821NE2(486SX(33)/1.6MB/9.5TFT)	¥27,800
U3097	PC-9821NE2/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥32,800
U0345	PC-9821NE3/3(486DX2(50)/8MB/350HD/10.1TFT)	¥41,800
U3293	PC-9821NE3/5(486DX2(50)/7.6MB/540HD/10.1TFT)	¥44,800
U3334	PC-9821NF/810W(Pen(75)/7.6MB/810HD/PCM/9.5TFT)	¥54,800
U3136	PC-9821NS/340(486DX2(50)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥40,800
U3231	PC-9821NS/540(486DX2(50)/5.6MB/540HD/PCM/9.5TFT)	¥43,800
U3187	PC-9821NP/340(486DX4(75)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥44,800
U3260	PC-9821NP/540(486DX4(75)/5.6MB/540HD/PCM/9.5TFT)	¥47,800
U3205	PC-9821NX/3(486DX4(100)/16MB/350HD/10.3TFT)	¥47,800
U0332	PC-9821LD/350A(486SX(33)/7.6MB/350HD/サブノート/9.5DSTN)	¥38,000
U3276	PC-9821LT/350A(486DX2(50)/7.6MB/350HD/サブノート/9.5TFT)	¥44,800
U3271	PC-9821NB10/S8(Pen(100)/16MB/810HD/CD4/PCM/10.4TFT)	¥89,800
U3263	PC-9821NA7/H3(Pen(75)/8MB/340HD/PCM/10.4TFT)	¥56,000
U3217	PC-9821NA9/H8(Pen(90)/16MB/810HD/CD4/PCM/10.3TFT)	¥82,000
A0074	PC-9821NR13/D10B(Pen(133)/32MB/1GHD/CD8/PCM/12.1DSTN)	¥125,000
U3307	PC-486NOTE AVC2(エプソン)(486DX2(50)/11MB/500HD/3.5×2/9.5TFT)	¥42,000
U3333	PC-486NOTE AT21J(エプソン)(486DX4(75)/5.6MB/340HD/SVGA/10.4DSTN)	¥42,000

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

DOS/V

注文No.	商品	価格
U2206	PC466D2LPV+(DEC)(486DX2(66)/8MB/340HD)	¥8,800
U2709	PC466D2LPX(DEC)(486DX2(66)/32MB/340HD)	¥10,800
U2725	Celebris FX5166(DEC)(Pen(166)/32MB/1.2GHD/CD8)	¥52,800
U2677	DEC PCXL590(DEC)(Pen(90)/16MB/540HD/CD4)	¥29,800
U2658	VENTURIS 466(DEC)(486DX2(66)/8MB/540HD)	¥10,800
U2726	VENTURIS FX5166(DEC)(Pen(166)/32MB/850HD/CD8	¥49,800
U2656	VENTURIS 5133(DEC)(Pen(133)/8MB/1.2GHD/CD4)	¥41,800
U2745	VENTURIS FX5166S(DEC)(Pen(166)/48MB/2.5GHD/CD(8))	¥57,800
U2727	Alpha XL300(DEC)(Alpha21164(300)/160MB/1.2GHD/CD4)	¥125,000
U2570	PC330(6873-JCP)(IBM)(Pen(75)/8MB/850HD/CD4/3.5×1)	¥27,800
U2226	PS/55(5551-NXB)(IBM)(486DX2(66)/8MB/200HD)	¥7,900
U2580	PS/V (2406-WWC)(IBM)(486SX(33)/8MB/340HD)	¥5,800
U2562	PS/V (2405-YAW)(IBM)(486DX(33)/8MB/170HD)	¥5,800
U2749	PS/V2411-RPW(IBM)(486DX4(100)/8MB/720HD)	¥15,800
U2567	PS/V Master(2411-NWC)(IBM)(486DX2(66)/8MB/340HD/3.5×1)	¥8,800
U0919	PS/V Master(2411-RPM)(IBM)(486DX4(100)/8MB/720HD/3.5×1/CD)	¥19,800
U2740	DESKPRO 2000/5200(COMPAQ)(MP(200)/32MB/3.2GHD/CD16)	¥79,800
U2047	DESKPRO XE466(COMPAQ)(486DX2(66)/8MB/270HD)	¥8,000
U2576	DESKPRO XL566(COMPAQ)(Pen(66)/16MB/540HD/CD2)	¥25,800
U2228	PRESARIO 433(COMPAQ)(486SX(33)/8MB/210MB/13CRT)	¥11,800
U2146	PROLINEA NET 1/33S(COMPAQ)(486SX(33)/8MB/100HD/14CRT)	¥9,800
U2296	PROLINEA 4/25S(COMPAQ)(486SX(25)/12MB/120HD)	¥4,800
U2684	PROLINEA 4/66(COMPAQ)(486DX2(66)/4MB/525HD/3.5×1)	¥9,800
U2665	PROLINEA 5133(COMPAQ)(Pen(133)/16MB/1GHD/CD4(増設))	¥42,800
U2710	OPTIPLEX 4100/LV(DELL)(486DX4(100)/4MB/510HD)	¥12,000
U2747	OPTIPLEX XL590(DELL)(Pen(90)/32MB/1GHD)	¥26,000
U2549	OPTIPLEX 590(DELL)(Pen(90)/8MB/540HD)	¥21,800
U2711	OPTIPLEX GXL 5133(DELL)(Pen(133)/32MB/1GHD/CD4)	¥43,800
U2746	OPTIPLEX XL575(DELL)(Pen(75)/32MB/1GHD)	¥23,800
U2715	OPTIPLEX GXI(P-166)(DELL)(Pen(166)/32MB/1GHD/CD4)	¥49,800
U2281	FMV-433D-F(富士通)(486DX(33)/20MB/340HD)	¥7,500
U2662	FMV-433SD2C(富士通)(486SX(33)/4MB/170HD)	¥6,000
U2712	FMV-433SD2F(富士通)(486SX(33)/4MB/340HD)	¥6,800
U2597	FMV-57D4S3(富士通)(Pen(75)/40MB/540HD/CD4)	¥29,800
U2736	FMV-575D4L(富士通)(Pen(75)/8MB/840HD)	¥22,000
U2742	FMV-590DE2L(富士通)(Pen(90)/16MB/850HD)	¥24,800
V0016	FMV-5DSP71S(富士通)(Pen(133)/16MB/1GHD/CD6)	¥44,800
U2722	FLORA 500(PCT-577TB5)(日立)(Pen(90)/32MB/730HD/CD4)	¥31,800
U2499	PANACOM V24(2411-RPW)(パナソニック)(486DX4(100)/16MB/730HD)	¥14,800
U2642	QUARTER L(QL-30AIAW)(ソニー)(486DX2(66)/24MB/340HD)	¥9,800
U3013	ThinkPad 360CSE(2620-8JF)(IBM)(486SLC2(50)/4MB/340HD/9.5DSTN)	¥19,800
U3491	CONTURA 410CX(COMPAQ)(486DX2(50)/4MB/350HD/VGA/8.4TFT)	¥20,500
U3010	LATITUDE XP450C(DELL)(486DX2(50)/8MB/340HD/9.6DSTN)	¥22,800
U3456	FMV-45NS1E1(富士通)(486DX2(50)/4MB/340HD/9.6DSTN)	¥22,500
U3408	DynaBook FV4755TW(東芝)(486DX4(75)/12MB/500HD/VGA/9.5DSTN)	¥32,800
U3278	DynaBook GR0908TW(東芝)(Pen(90)/16MB/813HD/11.3DSTN)	¥56,800
U3486	FLORA PC-1010-NE64L5(日立)(Pen(75)/16MB/500HD/VGA/傷.汚れ有/10.4DSTN)	¥39,800
V0090	PC-5ND02-C84LA(FLORA)(日立)(Pen(100)/16MB/810HD/CD6/10-T/16MB増設/11.3DSTN)	¥79,800
U3371	J2DX2/50(SOTEC)(486DX2(50)/8MB/260HD/VGA/10.3DSTN)	¥22,000
U3372	J2DX4/100(DOS/V機)(SOTEC)(486DX4(100)/8MB/340HD/VGA/10.3DSTN)	¥28,800

MAC

注文No.	商品	価格
U9289	CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/8MB/160HD)	¥9,000
U9335	CENTRIS 660AV(Apple)(68040(25)/8MB/230HD/CD2)	¥13,800
U9303	LC520(Apple)(68030(25)/8MB/160HD/CD2/13CRT)	¥14,800
U9160	LC630(Apple)(68LC040(33)/20MB/350HD/CD2)	¥15,800
U9319	QUADRA 650(Apple)(68040(33)/8MB/230HD/CD2)	¥15,000
U9306	QUADRA 800(Apple)(68040(33)/8MB/500HD/CD2)	¥21,800
U9290	QUADRA 840AV(Apple)(68040(40)/8MB/500HD/CD)	¥33,800
U9323	Performa 5210(Apple)(PPC603(75)/16MB/500MB/15CRT/一体型)	¥49,800
U9332	Performa 6260(Apple)(PPC603e(100)/16MB/800HD/CD4)	¥59,800
U9322	Power Mac 6100/60(Apple)(PPC601(60)/8MB/250HD/CD2)	¥26,000
U9165	Power Mac 6100/66(Apple)(PPC601(66)/24MB/350HD/CD2)	¥30,800
U9259	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC603(75)/32MB/500HD/CD4)	¥46,800
U9329	PHX100(単体)(Apple)(PPC603(75)/16MB/500HD/CD4/EtherNet)	¥45,800
U9089	Power Mac 7100/80AV(Apple)(PPC601(80)/16MB/700HD/CD)	¥41,800
U0290	Power Mac 7600/120(Apple)(PPC604(120)/16MB/1.2GHD/CD)	¥79,800
U9304	Power Mac 8100/80(Apple)(PPC601(80)/16MB/500HD/CD2)	¥42,000
U2316	Power Mac 8100/80AV(Apple)(PPC601(80)/16MB/500HD/CD)	¥46,000
U9330	Power Mac 8100/100(Apple)(PPC601(100)/16MB/700HD/CD2)	¥52,800
U0285	Power Mac 8115/110(Apple)(PPC601(110)/8MB/2GHD/CD)	¥82,000
U2260	Power Mac 8500/120(Apple)(PPC604(120)/16MB/2GHD/CD4)	¥92,000
U2161	Power Mac 8500/150(Apple)(PPC604(150)/32MB/2GHD/CD)	¥113,000
U9334	Power Mac 9500/120(Apple)(PPC604(120)/16MB/1GHD/CD4)	¥97,000
U9296	Power Mac 9500/132(Apple)(PPC604(132)/32MB/2GHD/CD4)	¥119,800
U3419	Power Book Duo230(Apple)(68030(33)/4MB/120HD/9モノクロ)	¥18,000
U3267	Power Book 520(Apple)(68LC040(50)/8MB/160HD/9.5FSTNモノクロ)	¥29,800
U3173	Power Book 5300CS(Apple)(PPC603e(100)/32MB/770HD/10-T/10.4D-パッシブカラー)	¥113,000

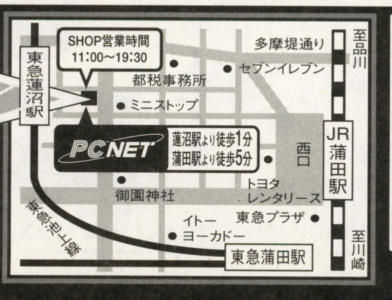
ディスプレイ

注文No.	商品	価格
U4192	PC-D151(NEC)(15マルチ:1120×768max)	¥14,800
U0463	PC-KM153R(NEC)(15マルチ:1120×768max)	¥16,800
U0193	PC-KM173(NEC)(17マルチ:1280×1024max)	¥25,800
U4324	PC-KM174(NEC)(17マルチ:1280×1024max)	¥29,800
U4145	M2978(Apple)(15マルチ)	¥16,000
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥19,800
U4213	M2494(Apple)(17マルチ:1024×768max)	¥26,800
U4184	D-825HT(DELL)(14マルチ:1024×768max)	¥9,800
U4278	D-1726T-LS(DELL)(17マルチ:1280×1024max)	¥23,800
U4286	CPD-1438(ソニー)(14マルチ:1024×768max)	¥9,800
U4112	CPD-15SF7(ソニー)(15マルチ:1024×768max)	¥16,800
U4343	CPD-17SF8R(ソニー)(17マルチ:1024×768max)	¥25,800
U4356	FMV-DPS971(富士通)(17マルチ:1024×768max)	¥24,800
U4240	FMV-DP972(富士通)(17マルチ:800×600)	¥18,000
U4077	RD-15D2(三菱)(15マルチ:1280×1024max)	¥18,800
U0403	RD-17S(三菱)(17マルチ:1280×1024max)	¥28,800
U4342	DIAMOND SCAN 17FS(三菱)(17マルチ:1024×768max)	¥29,800
U0471	MF-8615A(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥13,800
U4024	MF-8517(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)	¥24,800
U0469	LS-2617FN(ICM)(17マルチ:1280×1024max)	¥23,800
U4244	TC1664(ArtMedia)(15マルチ:800×600max)	¥9,800

掲載商品以外にも、ハードディスク、メモリ、周辺機器など多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
万一、品切れの際はご容赦ください。(1月22日現在)

蒲田本店

- ◆中古パソコン店最大級の広いフロア(面積330m²)
- ◆デスクトップから周辺機器まで(98,Mac,DOS/Vを中心に)豊富な品揃え
- ◆秋葉原から京浜東北線で21分!



- ●全商品保証付き
- ●代金引換システム
- ●土日祝祭日配達OK
- ●全商品動作チェック・クリーニング済

- ●年中無休・24時間アクセスOK!
- ●電子メールでのご注文OK!
- ●メモリー・周辺機器多数在庫!

※クレジットによるお支払いも承っております。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

PC NET パシフィック ネット

株式会社パシフィックネット 〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間/月〜金9:30〜19:00　土・日・祝日11:00〜19:30

通販専用ダイヤル **TEL.03-3733-1441**
FAX.03-3733-1440

各種カードご利用OK!

TEL06-6644-0554

電話受付11:00～19:00/FAX06-6647-5168

新品超特価コーナー　税別

<本体一例>

PC-98NX	VM45D/5GC	¥520,000
PC-98NX	VM45D/5GD	¥523,000
PC-98NX	VC40D/5GC1	¥369,000
PC-98NX	VC40D/5GD1	¥373,000
PC-98NX	VC35D/5YC1	¥274,000
PC-98NX	VC35D/5YD1	¥283,000
PC-98NX	VC35D/5YC2	¥274,000
PC-98NX	VC35D/5YD2	¥274,000
PC-98NX	VC30H/5XC1	¥208,000
PC-98NX	VC30H/5XD1	¥212,000
PC-98NX	VC30H/5XC2	¥216,000
PC-98NX	VC30H/5XD2	¥212,000
PC-98NX	VE40D/57C	¥233,000
PC-98NX	VE40D/57D	¥236,000
PC-98NX	VE35D/57C	¥214,000
PC-98NX	VE35D/57D	¥218,000
PC-98NX	VE30H/55C	¥157,000
PC-98NX	VE30H/55D	¥161,000
PC-98NX	VE26F/5GC	¥340,000
PC-98NX	VE26F/5GD	¥344,000
PC-98NX	LW23D/53C	¥245,000
PC-98NX	LW23D/53D	¥251,000
PC-98NX	LW23D/52D	¥212,000
PC-98NX	LW23C/52C	¥198,000
PC-98NX	LW23C/52D	¥208,000
PC-98NX	LW23C/5DD	¥169,000
PC-98NX	LW23D/53DS1	¥253,000
PC-98NX	LT30D/54A	¥344,000
PC-98NX	LT23D/54C	¥283,000
PC-98NX	LT23D/54D	¥283,000
PC-98NX	LB26C/50A	¥163,000
PC-98NX	LB26C/50AS1	¥188,000
PC-98NX	LW23/43D	¥226,000
PC-98NX	LW20/42DS2	¥186,000
PC-9821	Nr233/S32T	¥228,000
PC-9821	Nr233/S32A	¥228,000
PC-9821	Xa200/W30R	¥135,000
PC-9821	Ra333/W60	¥192,000
PC-9821	V200/S7C3	¥200,000
PC-9821	V200/S7D3	¥208,000
富士通	FMV-NU8 231	¥211,000
富士通	FMV-NU8 233	¥214,000
富士通	FMV-NE8 23X1	¥237,000
富士通	FMV-NE8 23X3	¥241,000
富士通	FMV-NE8 23X4	¥250,000
富士通	FMV-NE8 23X6	¥262,000
富士通	FMV-NE8 231	¥194,000
富士通	FMV-NE8 233	¥198,000
富士通	FMV-NS8 23X1	¥246,000
富士通	FMV-NS8 23X3	¥248,000
富士通	FMV-NC8 23	¥192,000
富士通	FMV-T8 4571	¥340,000
富士通	FMV-T8 4573	¥343,000
富士通	FMV-S8 3571	¥229,000
富士通	FMV-S8 3573	¥238,000
富士通	FMV-S8 3551	¥203,000
富士通	FMV-S8 3553	¥206,000
富士通	FMV-S8 3371	¥217,000
富士通	FMV-S8 3373	¥211,000
富士通	FMV-S8 3351	¥190,000
富士通	FMV-S8 3353	¥194,000
富士通	FMV-M8 30L1	¥208,000
富士通	FMV-M8 30L3	¥211,000
富士通	FMV-M8 3071	¥170,000
富士通	FMV-M8 3073	¥173,000
富士通	FMV-M8 3051	¥142,000
富士通	FMV-M8 3053	¥146,000
富士通	FMV-C8 35L1	¥262,000
富士通	FMV-C8 35L3	¥266,000
富士通	FMV-C8 33L1	¥236,000
富士通	FMV-C8 33L3	¥240,000
富士通	FMV-C8 3371	¥203,000
富士通	FMV-C8 3373	¥206,000
富士通	FMV-C8 30L1	¥215,000
富士通	FMV-C8 30L3	¥218,000
富士通	FMV-C8 3071	¥183,000
富士通	FMV-C8 3073	¥187,000
富士通	FMV-C8 3051	¥146,000
富士通	FMV-C8 3053	¥153,000
シャープ	MN-450-H23	¥231,000
シャープ	MN-950-H33	¥209,000
シャープ	MN-370-X20	¥175,000
シャープ	PC-PJ1-FJ10	¥220,000
シャープ	PC-PJ1-M3	¥220,000
松下	CF-S22J8	¥217,000
松下	CF-S51J8	¥287,000
松下	CF-C33J8C	¥200,000
松下	CF-C33J8K	¥181,000
東芝	PAP301JC	¥181,000
東芝	PAP301JF	¥192,000
東芝	PAP700JA	¥230,000
東芝	PAL101JA	¥153,000
日立	FLOPA270 (7NH04-QE7LE)	¥225,000
日立	FLOPA310 (5DL02-PFPMA)	¥178,000
SONY	バイオ PCG-C1	¥195,000
SONY	バイオ PCG-505R	¥175,000
SONY	バイオ PCG-505RX	¥268,000
SONY	バイオ PCG-505RS	¥197,000
SONY	バイオ PCG-868	¥395,000
SONY	バイオ PCG-864	¥305,000
SONY	バイオ PCG-862	¥273,000
SONY	バイオ PCG-861BP	¥223,000
SONY	バイオ PCG-C1	¥200,000
SONY	バイオ PCV-S500V5	¥145,000
IBM	シンクパット 560X 2640-8YJ	¥175,000
IBM	シンクパット 6002 645-51J	¥265,000
IBM	シンクパット 6002 645-53J	¥295,000
IBM	シンクパット 3902 626-70J	¥280,000
IBM	アプティバ E2J 2153-2J5	¥152,000
IBM	アプティバ E2J 2153-2JT	¥248,000
IBM	アプティバ E3J 2153-3JT	¥265,000
コンパック	ARMADA1590DT	¥139,000
アップル	P.B G3/300/14 (M7112J/A)	¥418,000
アップル	P.B G3/266/14 (M7110J/A)	¥296,000
アップル	iMac/233 (M6709J/B)	¥114,000
アップル	新型iMac	¥大特価

ユニオンオリジナルDOS/VFK300V
MB-P5A/300ビデオカード-GAB11RIVAZX-8M/AGPFD3モードサウンド付
K6-2-300/64M/4.3G/24xCD/17CRTダイヤモンドトロン　予価¥122,800

ユニオンオリジナルDOS/VFC300AV
マザーボード-BH6ビデオカード-GAB11RIVAZX-8M/AGPFD3モードサウンド付
セレロン300A/64M/4.3G/24xCD/17CRTダイヤモンドトロン　予価¥124,800

ユニオンオリジナルDOS/VFP2333V
マザーボード-BH6ビデオカード-GAB11RIVAZX-8M/AGPFD3モードサウンド付
P2-333/64M/4.3G/24xCD/17CRTダイヤモンドトロン　予価¥136,800

ユニオンオリジナルDOS/VFP2450V
マザーボード-BH6ビデオカード-GAB11RIVAZX-8M/AGPFD3モードサウンド付
P2-450/64M/4.3G/24xCD/17CRTダイヤモンドトロン　予価¥182,800

オリジナルDOS/Vはすべて、マウス、キーボード付です。
メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL!!
広告の機種はほんの一例です。載ってない機種はお問い合わせ下さい。この価格は1月13日の価格の一部です。
雑誌が出た時は変わっています。

<モニター一例>

三菱	RD-17GR	17インチマルチスキャン	¥ 47,500
三菱	RD-17GZR	17インチマルチスキャン	¥ 55,500
三菱	RD-17G3	17インチマルチスキャン	¥ 63,500
三菱	RD-19NF	19インチマルチスキャン	¥ 88,500
SONY	CPD-17GS	17インチマルチスキャン	¥ 57,500
SONY	CPD-17C1	17インチマルチスキャン	¥ 47,800
NEC	DV15A1	15インチマルチスキャン	¥ 26,800
CaNtury	MODEL4000PCI	9インチLCD/DSTN	¥ 33,000
ユニオン	ゲームモニタ	19インチCRT	
21ピン	24KHZ,15KHZOK	PS,SS,基板など	¥ 25,000

<プリンター一例>

キャノン	BJF-600	¥ 34,500
キャノン	BJF-800	¥ 42,500
キャノン	BJC-80V	¥ 28,000
キャノン	BJC-465J	¥ 32,500
キャノン	BJC-700J	¥ 27,000
キャノン	LBP-220PrO	¥ 33,500
エプソン	PM-750C	¥ 31,500
エプソン	PM-770C	¥ 41,500
エプソン	PM-670C	¥ 26,500
エプソン	PM-2000C	¥ 37,800
H.P	Deskjet895Cxi	¥ 39,500
H.P	Deskjet880C	¥ 31,000
富士通	XJ-330	¥ 11,800

<周辺機器一例>

ビデオコンバーター	電波	XRGB-2	¥ 19,800
HDD	I/O	UWHD-9.1G	¥ 73,800
HDD	I/O	HDVS-U4.3G	¥ 31,800
HDD	I/O	HDVS-U4.G/UPCI	¥ 39,800
MOD	I/O	MOF-S640B	¥ 44,000
MOD	I/O	MOF-H640B	¥ 50,800
MOD	I/O	MOF-H640	¥ 52,500
DVD-RAM	メルコ	DVD-RAM5.2G	¥ 72,500
スキャナ	EPSON	GT-7000WINS	¥ 29,500
デジタルカメラ	オリンパス	C-900ズーム	¥ 55,800
デジタルカメラ	Canon	パワーショットA5	¥ 36,000
デジタルカメラ	フジフィルム	ファインピックス700	¥ 46,000
デジタルカメラ	カシオ	QV-7000SX	¥ 43,000
ターミナルアダプタ	アレクソン	TD505	¥ 8,800
アンプ内蔵スピーカ	富士通	FMVの付属品	¥ 1,800
アンプ内蔵スピーカ	Panasoic	EAB-MPC55	¥ 8,800

<音源一例>

ローランド	SC88PRO/G	¥ 59,800
ローランド	SC88ST/PRO	¥ 44,800
ローランド	ミュージ郎88ProDTM88PRW	¥ 64,800
ローランド	ミュージ郎88ProDTM88PSW	¥ 52,500

<ワープロ一例>

各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です!!

シャープ	MR-3	¥142,000
シャープ	WD-VP1	¥100,000
PANASONIC	FW-U1SD500	¥ 95,000
富士通	LX-9500SD-J	¥110,000
東芝	JW-8020	¥ 99,000

<電子手帳・モバイルギア・一例>

SHARP	MI-310	¥ 65,000
SHARP	MI-110M	¥ 44,000

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ●商品在庫及び新品買取&販売相場は毎日変動します。TELでお問い合わせ下さい。
- ●格安ショップメイドDOS/Vあり。
- ●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!2千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-6649-1098
- ●その他、マックやパソコン関連、何でも買い取り&販売します!!

中古コーナー(一例)　ネットU-COM　http://www.nst.co.jp/˜prot1/

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は2万円安）	100,000～	120,000～
PC9821 VIO/S5（V13は1万円高）	35,000～	50,000～
PC9821 VIO/S7（V13は1万円高）	40,000～	60,000～
PC9821V16 S5（M7は2万円高）	55,000～	75,000～
PC9821 V20S5（M7は2万円高）	70,000～	90,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T（Ceは5千円安）	12,000～	27,000～
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	30,000～	45,000～
PC9821Ct20（Ct16は2万円安）	70,000～	90,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は5千円高)	35,000～	50,000～
PC9821 Na7/H5（H3は1万円安、H7は1万円高）	30,000～	50,000～
PC9821Nr166X30F（NW150は1万円安）	140,000～	170,000～
PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安）	25,000～	35,000～
Ls150S14C,D（Ls13D10は5万円安）	120,000～	150,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)

●2号店プロトワン&3号店トム→



※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

◆HP http://www.nst.co.jp/˜prot1/◆メールprot1@nst.co.jp

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,MSX,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9821Nr13D10A.B（NW133D14は3万円高）	70,000～	90,000～
PC9801NS,BA,BX2,BA2,BX3,AS,AP,RX,RA	5,000～	9,000～
PC9801NS/R（NS/T,NS/Lは5千円安）	10,000～	20,000～
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	10,000～	20,000～
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	15,000～	25,000～
PC9821Lt2/7A（La10S8は2万円高）	35,000～	55,000～
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2.5万円安）	60,000～	75,000～
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は1万円高）	70,000～	90,000～
PC9821Na13/H10（C10は1万円安）	80,000～	100,000～
PC9821Nr15/S14F（S10は1万円安）	100,000～	130,000～
PCG505X（Gは2万、GXは4万円高）	100,000～	120,000～
LW23C/52D	165,000～	185,000～
FMV-NU7233（NU5163は6万円安）	157,000～	175,000～
PC-PJ1 M2（530X16は2万円安）	165,000～	185,000～
ペンティアム133,DOS/V機（P166は1万、P266は2万円UP）	25,000～	35,000～
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	12,000～	22,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	20,000～	40,000～
MSX用ディスクドライブ	5,000～	10,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000～	20,000～
X68K　エキスパートI,II/（スーパーは1万円高）	20,000～	35,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000～	16,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	4,000～	9,000～
X68000XVI (コンパクトは1.5万円安、CZ500は7万円高)	45,000～	75,000～
FMタウンズIIフレッシュ（TVは1万円高）	8,000～	28,000～
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高）	6,000～	12,000～
リブレット60（50は1万円安、70は1万円高）	45,000～	65,000～
ミュージ郎SC88PROG（SC88PROは5千円安）	35,000～	45,000～
電波 XRGB-2（XRGB-1は3千円安）	8,000～	15,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556-0005　大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

DOS/Vメーカーへの挑戦!
カスタマイズ自由! 1年保証
現在納期入金確認後7日～14日

ラム・オリジナルパソコン・Win・98・新作SOFT〈全国通販〉

●表示価格は消費税込の価格です（送料無料）	①PentiumII ハイクラスモデル	②PentiumII 特価モデル	③AMDK6-2ATXモデル
	450モデル ¥176,000 400モデル ¥155,000 350モデル ¥138,800	450モデル ¥156,000 400モデル ¥135,000 350モデル ¥118,800	400モデル ¥117,000 350モデル ¥109,000 300モデル ¥103,800
マザーボード	SHUTTLE-663 150MHz	STUTTLE HOT661V APPOLO	AZZA 5VMX
チップセット	440BX 温度センサー付	VIA APORO PRO	MVP3
メモリー	PC100 SDRAM 128MB	PC100 SDRAM 64MB	PC100 SDRAM 64MB(2次512KB)
HDD	UMDA33 8.4GB	UDMA33 4.3GB	UDMA33 6.4GB
VGA	PROLINK BANSHEE	PROLINK INTEL740	Cardex RIVA 128ZX
VRAM	AGP 16MB	AGP 8MB	AGP 8MB
CD-ROM	ACTIMA 40倍	ACTIMA 36倍	ACTIMA 36倍
FDD	3.5″ 2モード(MITSUMI)	3.5″ 2モード(MITSUMI)	3.5″ 2モード(MITSUMI)
キーボード,マウス	109 98マルチメディアKEYBORD&PS2マウス	109 98マルチメディアKEYBORD&PS2マウス	109 98マルチメディアKEYBORD&PS2マウス
ケース	ATXミドルタワー D448/W200/H420	ATXミドルタワー D448/W200/H420	ATXミドルタワー D448/W200/H420
サウンド	YAMAHA PCI SOUNDオンボード	YAMAHA PCI SOUND内蔵	YAMAHA PCI SOUND内蔵
①～④ 組立済です ⑤～⑥ 自作キットです	④特価K6-2ATモデル	⑤Celeron特価モデルキット	⑥MICRO ATXベアボーンキット
	400モデル ¥106,000 350モデル ¥99,000 300モデル ¥96,000	Celeron400モデル ¥119,000 Celeron366モデル ¥114,000 Celeron333モデル ¥109,000 Celeron300Aモデル ¥108,000	Celeron400モデル ¥96,000 Celeron366モデル ¥91,000 Celeron300Aモデル ¥85,000 PentiumII 350モデル ¥101,000
マザーボード	SHUTTLE HOT-591	SHUTTLE HOT 661	APOLLO PRO互換(組込み済)
チップセット	MVP3	440BX BIOSでFSB設定可,ジャンパーレス,	BX互換(組込み済)
メモリー	PC100 SDRAM 64MB(2次512KB)	PC100 SDRAM 64MB(2次128KB)	PC100 SDRAM 64MB(2次128KB)
HDD	UDMA33 4.3GB	Maxtor 6.4GB	Maxtor 6.4GB
VGA	PROLINK TRIO 3D	PROLINK INTEL 740	SIS6326(オンボード)
VRAM	AGP 4MB	AGP 8MB	AGP 8MB(オンボード)
CD-ROM	ACTIMA 36倍	ACTIMA 36倍	ACTIMA 36倍
FDD	3.5″ 2モード(MITSUMI)	3.5″ 2モード(MITSUMI)	3.5″ 2モード(MITSUMI)(組込み済)
キーボード,マウス	109 98マルチメデイアKEYBORD&PS2マウス	109 98マルチメデイアKEYBORD&PS2マウス	109 98マルチメデイアKEYBORD&PS2マウス
ケース	ATミニタワー(寸法420/180/337)	ATXミドルタワー(D420/W200/H420)250W	MICROATXケース(寸法370/360/210)
サウンド	YAMAHA PCI SOUND内蔵	YAMAHA PCI SOUND内蔵	3D PRO SOUND(オンボード)

●その他オプションリスト(税込)
OS：Windows98 ¥15,800
内蔵56Kモデム：¥7,680
CD-ROM：ActimaA44倍速 ¥10,580
CDRW：Actima20×4×4RICOHドライブ ¥47,800
メモリー：SDRAM128MB(PC100) ¥23,800, 64MB ¥13,300, 32MB ¥7,800
スピーカー：AM218 ¥7,800, SA7352WOOFER ¥8,800, PA352 ¥3,980
CRT：15″, 1280×1024 0.28mm ¥25,800, 17″, 1280×1024 0.27mm ¥36,800
ACER17″ダイヤモンドトロン ¥48,500, HDD：Maxtor10.3GB ¥26,000

一般

- ●(アートディンク)－各10,480円ルナテックドーンIII, ルナテックドーンTWIN PAC, 4,890円栄冠は君に3,
- ●(アイドス・インクラクティブ)－6,120円トゥームレーダー3,
- ●(アスキー)－各8,230円シミュレーションRPGツクール95, RPGツクール, シューティングツクール, 6,980円キャラクターツクール,
- ●(アンバランス)－各3,530円ザナドウ, ラングリッサー1, 2,
- ●(NECインタラクティブ)－10,480円シュヴァルツシルト・ウイング,
- ●(E・A・スクウェア)－各8,680円ポピュラス・ザ・ビギニング, 創世紀1602, シムシティ3000, ウルティマインラインセカンド,
- ●(イマジニア)－6,980円快刀乱麻限定最強てんこもりパック,
- ●(光栄)－各9,980円信長の野望烈風伝, ウイニングポストト4, 各8,280円太閤立志伝III, 大航海時代IV～PORTO, 約束の絆, 幕末志士伝, 三国志曹操伝, (11,000円三国志IV), 各5,980円大航海時代II, 水滸伝－天命の誓い, 信長の野望戦国群雄伝, 毛利元就, ケルトの聖戦,
- ●(システムソフト)－7,380円リアルタイム大戦略＋インターネット対戦,
- ●(シーズウエア)－5,120円ミスティックウィーヴァ,
- ●(セタ)－7,980円スーパーリアル麻雀P7,
- ●(日本ファルコム)－各7,980円ブランディッシュ4プレミアム版, ヴァンテージマスターV2, 6,980円イースエターナル,
- ●(日本クリエイト)－8,510円高校野球道, 9,280円野球道3EX98版,
- ●(テクノブレイン)－8,980円ぼくは航空管制官パワーアップキット付,
- ●(ボーステック)－5,380円馬なり1ハロン劇場98,
- ●(マイクロソフト)－10,530円エイジ・オブ・バンパイア, 各9,680円フライトシミュレーター98, コンバットフライトシミュレーター,
- ●(メディアカイト)－7,380円Little Lovers 2ND～ゆり～,

ビジネス・ユーティリティ・他

- ●(富士通)－27,800円F-BASIC V6,
- ●(マイクロソフト)－ビジュアルBASIC Ver6.0アカデミックパッケージ, (11,600ラーニング版, 36,800円プロフェッショナル版), 7,380円Windows98UPグレード版(アカデミック), 15,800円Windows98製品版(アカデミック),
- ●(ローランド)－6,980円VSC-88H2(パソコンのみで演奏可能), 〔CD-ROM高速化〕－各10,580円超速98, CDiSKX, CD革命/Virtual Ver3.0, 携速98, 〔HD圧縮〕－8,230円DiSKXII98, 5,820円Plus!98, 10,580円驚速98, 9,920円HD革命パワーパック, 〔ウイルス対策〕－7,130円ウイルスバスター98, 〔トラブル復旧〕－9,230円REAL HELP, 5,780円Crash Guard, 〔アンインストール〕－8,380円Win Advisor98, 〔総合管理〕－9,980円NORTON Utilities,

アダルト

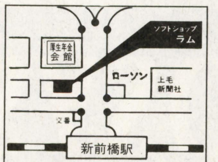
- ●(アイル)－各6,680円脅迫, 凌辱, デュアルソウル,
- ●(アクエリアス)－5,980円あえぎの館,
- ●(アリスソフト)－5,520円守り神様, ぱすてるチャイム, ぷろすちゅーでんとGood, 2,230円夢幻泡影,
- ●(inspirs)－6,480円Pretty Crisis,
- ●(ウエストゲート)－6,480円まあじゃん黙示録,
- ●(エルフ)－各6,980円WORDS WORTH, 遺作, 臭作,
- ●(K・S・S)－7,480円無人島物語XX, 4,
- ●(カクテルソフト)－各5,730円With You, Piaキャロットへようこそ!!III,
- ●(GUTS)－6,980円お医者さんと一緒,
- ●(戯画)－各5,830円VGカスタム, BRIGANTY,
- ●(Gilty)－6,480円淫獄の学園, 4,990円美少女奴隷クラブ,
- ●(CROWD)－各5,630円ときめきCHECKIN!, 狂師,
- ●(シーズウェア)－各6,480円散櫻, LOVE PRODUCER, 各5,630円Releaf限定版, イブ・ザ・ロストワン,
- ●(13cm)－各6,480円入院, 好き好き大好き,
- ●(SPEED)－各6,630円判決, モチーフ, ダンジョンプライ,
- ●(スイートジバル)－6,480円リトルMyメイド,
- ●(ソニア)－各6,830円VIPER-F50, F40, CTR, VIPER-M1, GTS, V12, V10, 2,950円VIPERアイランド,
- ●(にくきゅう)－各6,480円隣のお姉さん, めいking,
- ●(PIL)－各6,380円SEEK2, MAID IN HAAVEN,
- ●(ボンビイボンボン)－各6,280円Ribbon2, ろう月都市,
- ●(May Be)－6,980円Theガッツ!, 6,480円むさぼり,
- ●(ミンク)－各6,280円Touchme, 美しき獲物たちの学園,
- ●(リーフ)－各6,480円ホワイトアルバム, To Heat, しずく, きずあと, 2,280円初音のないしょ,
- ●(リビドー)－各6,280円フィフティーン, 放課後マニアクラブ, 放課後恋愛クラブ, 14,500円放課後X'masパック,
- ●(U・Me)－各6,280円あいちゃんfor me, 想い出坂,

その他・注目作

各7,230円ON・AIR, Sweet Happiness, 各6,280円ひいらぎ荘～同じ屋根の下で, 箱入り娘, おにいちゃんといっしょ, セデュース・RISE, 各5,980円琥珀色の涙, 堕天使, さよならの微笑, 穢れなき君を, 芸夢, ゆれる想い,

今月の半額特価品

(7,800円→4,100円)ナースコール・デスブラッド, や・く・そ・く, エクスタシー, 化粧桜, 白バラのなまえ, 滅, PD・ザ・グレートシティ, Dise kiss, 転校生2, (4,800円→2,520円)下級生スクリーンセーバーコレクション,



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

●上記の価格には消費税5%が含まれています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。

送金方法
- ●送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。(630円～1,130円)郵便の期日指定は別途料金がかかります。
- ●代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
- ●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。(郵便振替の方は通信欄に記入) 郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- ●発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。(PC98ソフト(5″, 3.5″)特価カタログ有
- ●その他取扱い品、セガサターン、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS、PS, 他。

●営業時間　火曜～水曜12：00～19：00、木曜～土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
定休日　祭日を除く毎月曜日
●掲載されていない商品は御問合せ下さい。
(各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。)

DOS/V製作・Windowsソフト専門店

パソコン・ソフトショップ ラム

☎027-253-7594　FAX027-253-4369
〒371-0843　前橋市新前橋町17－13



新・英雄伝説III 白き魔女

日本中が感動した物語がさらなる充実を遂げて登場！
Windowsでより鮮明に語られる「白き魔女」の世界！

常にゲームの面白さの本質を追い求めるファルコムの姿勢は、一つの新たなジャンルとも言うべき作品を生み出しました。徹底して物語で魅せるスタイルをとったファンタジーRPG「白き魔女」は、その洗練された感動的なシナリオ、ダイナミックながら繊細な世界設定、そして物語を演出する他のどのメディアにも属さない独特の雰囲気で大好評を博し、後の英雄伝説シリーズの礎ともなりました。この「白き魔女」があらゆる要素をさらに充実させ、ついにWindows95/98で登場します。

■洗練された感動のシナリオはWindowsでの追加要素によってさらに引き立てられます。今回はファルコム初のCD-ROM2枚組！

■オープニングやシャリネのシーンは3D CGムービーの挿入によって演出強化！幻想的な雰囲気で物語を盛り上げます。



■高さの概念を実現した広大なフィールドマップをすべて描き直し！さらに新たなキャラと魔法のグラフィックも追加！

■物語にマッチした好評のBGMもすべて新しくアレンジ。さらに新曲も追加！

■効果音の数は前回の約7倍の188！滝に近づくほど音が大きくなるなど、距離概念のエフェクトが追加されました。

■戦闘システムも改良。敵味方ともに思考ルーチンが強化。アイコンによって簡単に操作でき、命令へのレスポンスがさらに向上！よりスピーディでアクティブな戦闘が楽しめます。



今春発売予定
for Windows95/98
CD-ROM 2枚組！

最新情報はホームページにアクセス！
http：//www.falcom.co.jp/

新プロジェクト続々スタート!!
新規スタッフ大募集（新卒・中途）!
詳しくは当社ホームページをご覧ください。

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
☎042(527)6501 http://www.falcom.co.jp/



第十八巻第三号通巻二〇一号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九九年二月二十五日印刷 一九九九年三月一日発行
電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一―十一―十五 電話〇三（三四四五）六一一一
定価550円 本体524円 雑誌18361-03 T1118361030556

'99

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

3

春の新型パソコン購入ポイントはココだ！

別冊付録

DOS/V製作

新登場！ソケット370タイプCPUで最速パソコンを組む

電波新聞社